CONTENTS

INTRODUCTION	10
CHAPTERI LEGISTA	15
自分の家〜カカリコ村	16.
東の神段一迷いの森	20
ハイラル城上階~水のほこら	58
CHAPTER2 97-57FI	33
SKULL WOODS	34
THIEVE'S TOWN	AZ.
ICE PALACE	50
MISERY MIRE	58
TURTLE ROCK	86
GANNON'S TOWER	78.
PYRAMID	90
最終にント集	94
CHAPTERS THEKYIN-	107
糸井式トリル応用橋	1.00
尼ル伍公開模試	115
CHAPTER4 F2=V2	115
任天堂公認明技自科	115
ハイダルの歩き方	131
CHAPTERS *** 500 - 1000	135
間の世界キャラクターカタロク	136
ボスキャラ傾向と対策	145
CHAPTER6、テータ集	151
ひとめでもかるケームデータ表	152
セル伝トリル景音集	162
CHAPTER7 7+4-44K	185
「Vゲーム&コミック関係論ー	186
増田加奈恵の伝説 しりあかり寿 ―――	175





適かなる昔、山と森に囲まれた美しきハイ ラルの大地……

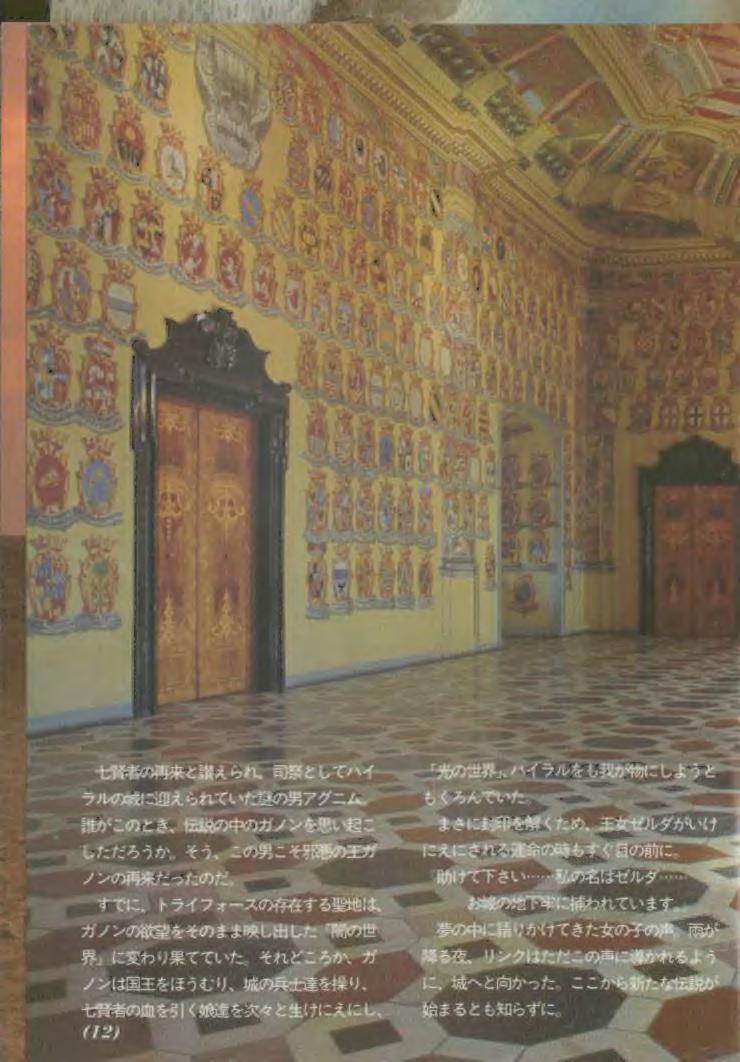
全知会能の力を持つ黄金のトライフォースが、この地方の何処かにあると伝えられていた。そのハイラルの王国で、トライフォースが見された駅地への入り口が見つかり、多くの人々が争って基地へと向かった。しかし、こともあるうか、トライフォースに触れたのは、邪寒の王ガノンだった。

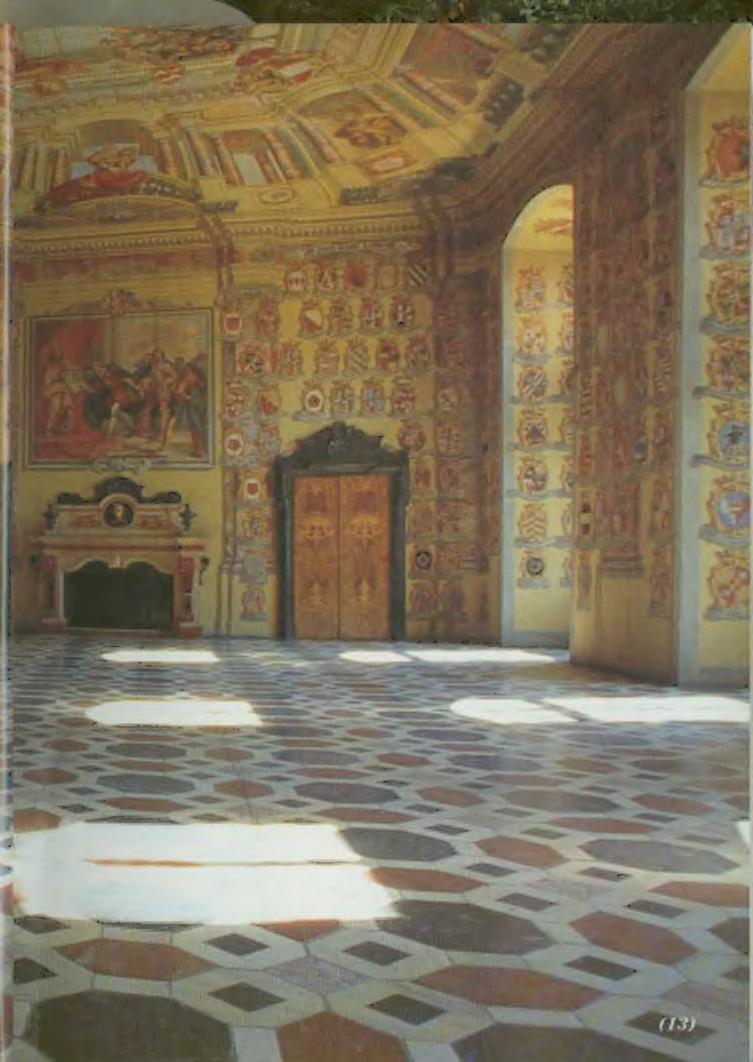
さこでハイラル国の主は、7人の背者と勢

士団に命じ、聖地への入り口を封印しようと した。トライフォースの力を悪用するガノン から、平和を守るためのこの社絶な戦いは、 後に「封印戦争」として語り継がれた。

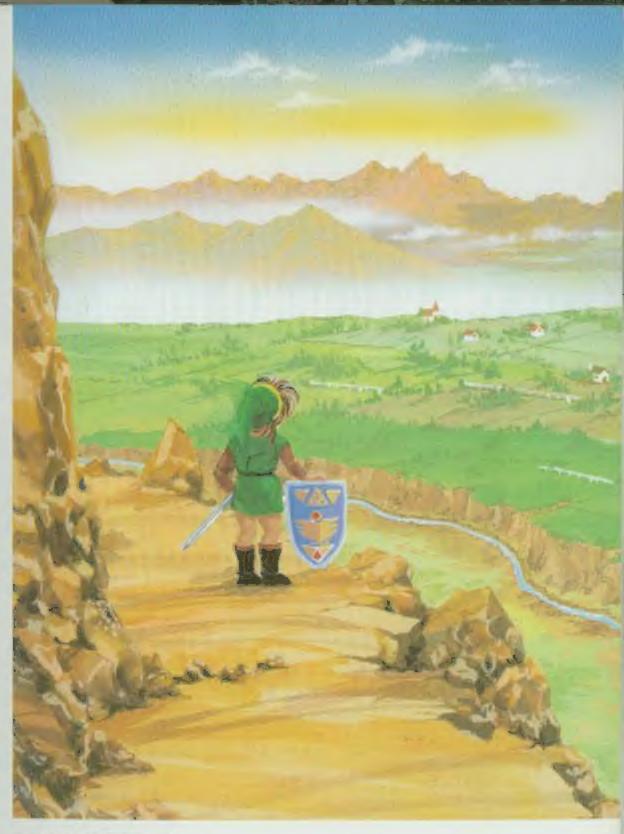
封印は二度と解かれるはずはなかったはず だった……。

しかし、多くの犠牲を払った手打政争から 数世紀が経ら、それらの出来事がもはや伝説 となったころ、ハイラルの地に再び不吉な空 気が漂い始めたのだ。

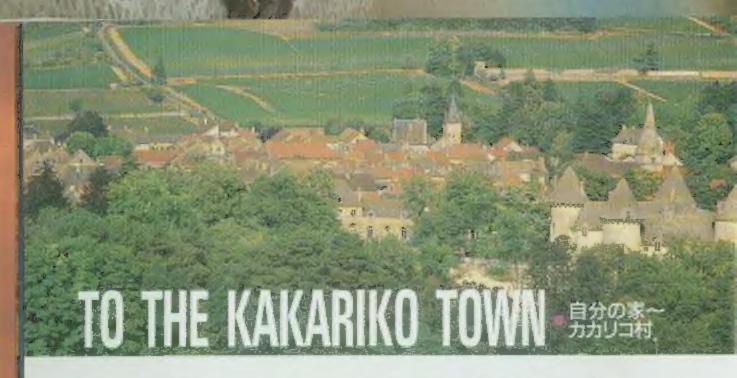








CHAPTER 1
DIGEST



ゼルダ姫を助け、カカリコ村で情報を集める。

ROUTE MAP



自分の家からスタート夢の中でゼルダの声を聞く。

ゲームを始めると、リンクの家からスタート。まずは、夢の中でゼルダの声を聞き、ハイラル域に向かうことになる。ゲームを始めてしばらくは、このゼルダの声がプレイヤーのナビゲーターになるので、メッセージは注意して読むようにしよう。

家から出るときは、必ず宝箱の中のカンテラを取っていくこと。壺のなかのハートは、 ライフゲージを回復してくれるので、ダメージを受けたときは、取っていくようにしよう。



▲宝箱にはカンテラが。カンテラを使うときは、値面左上の概念の力のメーターに注意して、無駄使いは禁物

ハイラル城の中庭に出る 抜け道を探すのだ!

ハイラル城に入ると、表門のわきに細い道 が続いているのが見える。右の脇道を入って いくと、敷石に囲まれた植えこみの下には、 ハイラル城の中庭に出る隠し地下通路がある ので勇気を出して飛びこもう。

通路に落ちると、リンクよりも先に家を出 たおじさんが倒れている。おじさんは剣と盾 をリンクに渡し、使い方を教えてくれる。こ の通路には、ほかに宝箱などもあるので、忘



▲ここまで東たのに力つきて倒れてしまったおじさん。 設明をよく聞いて、刻の使い方を早くマスターしよう。 れずに中身をチェック。燭台もあるから、試 しにカンテラをつけてみたりするのもいい。

ハイラル城の地下には とらわれのゼルダ姫が……。

地下通路から出ると、ハイラル城の中庭に 出る。ここからは敵兵がウロウロしているの で、慎重に進んでいくべし。

正面扉からお城の中に入ったら、まずは2Fをチェック。一通り見終わって、内部のつくりを把握したら、1Fの一番奥にある階段からおりて、長い通路を抜けB3の牢に向かう。途中、カギの閉まっている扉などがあったら、部屋にいる敵兵を倒してみよう。カギをもっている可能性がある。



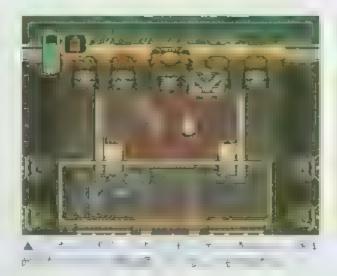
▲地下へ行く道で倒まったドアを開ける方法はふたつ。 部屋内の数を全員倒すか、カギを持った敵を倒すことだ。

無式ハイブル川を言いかは を含さんが一つつまるへいで

宇宙の鉄球兵士を働し、カキを手に入れてゼルダ姫を助け出したら、あとは逃げ出すのみ。ゼルダのナビゲートにしたがって、IF 奥の玉座を動かし、隠し通路に入ろう。

この通路にはいろんな仕掛けがあるけど、 このあたりのトリックはそんな、難しいもの はないので心配する必要はない

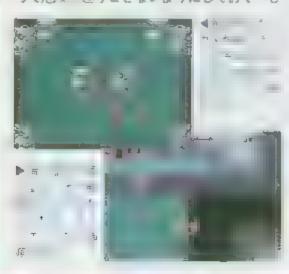
通路を抜けて教会に着くと、神文さんが待っている。神文さんは、今、ハイラル国に何 が起きているか、リンクがこれからどうすれ



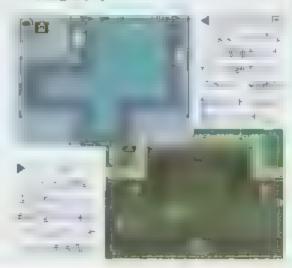
ばいいのかを教えてくれる

話を聞いたあと、宝箱を開けハートのうつ わを取ったら、カカリコ村に向かおう

ハイラル城の中は、敵兵がいっぱい。敵兵 は、リンクか動いたり、音をたてたりすると 反応して、追いかけてくる。基本的には、リ ンクの方か兵総達より、足が速いので、まと わりつかれる前に逃げ出すのもいいだろう



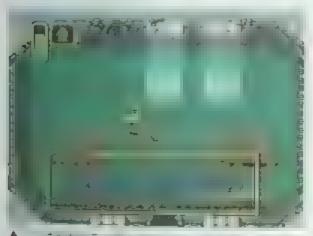
他下率に向かう道すじの部屋では、カキかかかっているところでも、敵を倒せば必ず道は関ける。また、教会へ向かう隠し通路でも、ゼルダのメッセージを聞いていれば、迷うことはないはず。つまってしまったら、落ち着いてまわりの敵を倒し、王座や、壁や床、石などをあらゆる方向から押したり引いたりしてみること。ゼルダをつれた状態で、やられてしまうと、また地下率にもどされてしまうので注意しよう



カカリコ村に着いたら まずは長老の家に。

教会から田で、まっすぐ西の方へ行くと、 家が「軒見えてくる。これは、占い屋さんな んだけど、お金を払うと、リンクが次に何を すればいいのかアドバイスしてくれるし、ハ ートを満タンにしてくれるので、困ったとき には入るといい。

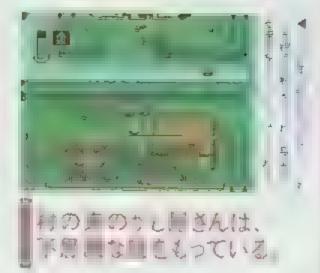
占い屋の南にはカカリコ村に入るゲートが あって、そのすぐそばの家が、長老の家。長 老は留守だけど、奥さんの言うことを良く聞 いて、次の行動を決めよう



イントが性んでいたらしい。地下には、また

村のすべての単に入って すべても聞べるので

村の中には、10軒ほどの建物があって、それぞれ人がいたり、アイテムがあったりする初めて入ったときに、村の中で最低限しておいた方がいいことは、すべての人と話すことに、を買うと、西場の裏口から入って宝箱を開けること、ビンを持った状態で、病気の少年を訪ねること、村の左上にある井戸に入って壁を調べること、入り口のない家に爆弾を仕掛けること、以上6つ。忘れないように



カカリコ村の右の道を入っていくと、高台に家が上軒と、広い庭があり、かじ屋さんがある。かじ屋さんは、いなくなった相棒を探して、ほしいで言っているけど、この相棒は、はるか遠くの闇の世界にいるし、庭の井戸も、闇の神殿でハンマーを取ってからでないと入れないので保留。つまり、タイミングとしては、開世界の水のほこらをクリアーしてから来るのがベター。忘れずにもどってこよう。



ムドラの書の家と かけっこレースの家がある

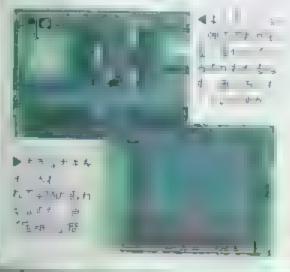
村の南には、3軒の家がある。右からあてもの屋、ムドラの書の家、兄弟の住む家、そしてかけっこレースの広場。書の家では、なんとか棚をゆらして落とせれば本か取れるかけっこレースはタイムをクリアーすると、ハートのかけらをくれる。かけら4つでハート1個になるから、がんばって走ろう。



3つの紋章を集め、マスターソードを入手。

ROUTE MAP





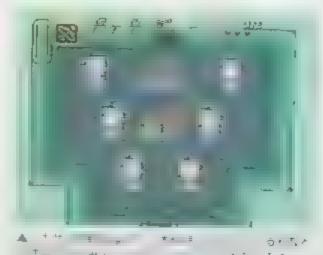
ア神殿 ナスキャ・よ ナ モス も 匹いて 締を描いて攻撃して そ 一神殿 で成 さっきま アルツ 4 扇をついて ばきゃかで こでに重。 す ぐながえ 神 ほう たい、、ず長 ま 4 キャカ



魔の種類に行く前に ほこらに飾っていかなきゃな

カカリコ村を出てぐ〜んと東に行くと、神殿かある。村で少年がつけてくれた印をたよりに、神殿でばのほこらに行く。ここには長老がいて、伝説の勇者の話をしてくれるんだ。 また これ 長者などかとこかは、神殿の勇気の紋章を取ってこなければわからないという

神殿を何とかクリアーして、紋章を手にも どってくると、長老はリンクを勇者として語 め、ペガサスの靴をくれる



草原のほこらのまわ出には 定なものかいっ、ないまる

草原のほこらのまわりは、広い最地になっ ていて、池や石像、洞くつなどかたくさんあ る。石俊は、体当りしたり引いたりしてみて、 何か出てこないかチェックし、広はだのひび 割れは爆弾で壊そう。この草原には、実は闇

世界へ行ける魔 増れる 多名を 法陣や、水中の 島を使って光の 世界を移動でき るワープポイン トがある。しか し、どちらもそ れぞれパワーグ っプ、水かき、 ハンマーなどの アイテムがない と使うことがで きないので最初 はガマンだ。



▲グラブかあれば、石が待ち上げ られるので、ほ ら、この通り



、こと水かきかないと使えません

(こんの 一の 門前回くと 元として何かか 加こる

草原のほこらに入ると、簡単な石のパズル がある。宝箱を取ってからほこらを出て、も う一度入ると石の配列がもとの位置にもどる ので、石を動かしなおして、奥へ入る。奥の 部屋には、レバーがふたつ。このうちひとつ が、水門を開くレバーだ

レバーを引いて水門が開いたら、ほこらの まわりを調べてみよう。水で隠されていた物 が出てきているはず。ほかにもこの水門は、 関世界のある場所にも影響を与えているのだ

ルビーがほしい人は ここにおいてよ!

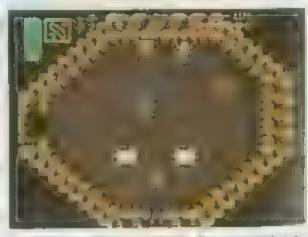
草原のほこらから少し西に行ったところに、 大きな石がふたつ縦にならんで置いてあると ころかある のたのとちらかか、まま 隠 れ潤くつの入り口。この中には人のいい盗賊 かいて、リンクか勝手に壺を開けても文句も 言わないし、そのうえ、一度出てまた入ると、 しっかり売の中身を補充しておいてくれる。 何度も出たり入ったりしていれば、最高値ま でルビーを増やすことも可能なのだ。

砂漠の神殿には、 4つの出入口がある。

草原のほこらの西を進んでいくと砂漠に出 る。まずは、砂漠地帯をぐるりとまわって、 何かいい物が落ちてないか調べてみよう。砂 漢の北東の洞くつの中や、 西側の小道の山は だをチェック。何かあったか覚えておいて

砂草の神殿は、4つの入り口があるけど、 最初に入れるのは、もちろん正面のひとつた け、ここに来る前にムドラの書を取っていれ ば、正面の入り口を開くことができるはず

西の小道は、一度入って違う出口から。



九 學師 十 十 五 裝置广复的

正面の入り口から入ると、そこは大広間になっている。東西に部屋が連なっていて、その先にはそれぞれ田口かあるのだ。各部屋には、それぞれ宝物や、カギなどが隠されているのですべての部屋に入るべきなんだけど、体力を消耗するだけのトラップの部屋もあるから、常にハートは満夕ンにしておこう

この大広間の右側の部屋にある大きなカギと、左側の部屋にある宝物、パワーク・イを取ったら、西側の田口へ、こっカー山で、神



殿の後ろにある周(つへ入っていくと、大広 朝の のボスの部屋へと通じている

ボスの部座に行くまでに、 戻を開ける石の バスルや、 燭台を使ったトリックがあるけど、 そんなに難しくはないので、 クリアーできる はす ヒートー・ は 「右側の石」「火をつけ いれるしたすってつける」 のふたつ。

のするよう。も かっ、出たりし (・なしてくる。頭を出す前に砂か動くので、 そのそばに立って斬り続けていれば、OK



砂漠からゾーラの巣へ 長~い道のりを行く。

パワーグラブを取ったら、次はゾーラの単一かう人だった。 まずはお金を貯めること もしてカカリコ村から、北に行って迷いの森に入り、キノコを取ってくること。見つかりやすい場所にあるので、すぐ取れるはず。

というのも、ゾーラの巣へ行く道の途中に、 魔 * 屋があって、そこの魔 法使いのおばあさ んが、キノコを欲しがっているのだ。あげれ ばきっといいことがあるに違いない。 ノ フの巣は、この魔法屋を過ぎて、ずーっと北の方にあるから、おばあさんにキノコをあげたら、一路北へ向かうのた



ゾーラの巣には、 チビゾーラがいっぱいだ。

ソ っの果に行ったら、浅瀬を歩いてといかく與へ。ぐるっとまわりこんだ奥の奥に、Yの字型の浅瀬かあるからそこで一歩踏み出してみよう。キングゾ ラか出てくるはずだ ゾーっは、リンクか泳げるようになるため

に必要なアイァ (d) ム、水かきを売ってくれるんた けど、これがけっ う高い。

n 導 剪刀.

例の気前のいい 盗賊のところて 0回ぐらい出た リ入ったりしな いと、こんなお 金は集められな いかもしれない

境悟せよ





水かきを手に入れたら、 願いの滝へ向かう。

の早な r てかけを x て る

3本の水流か流れ落ちる大きな竜かある。真 ん中の水流に向かって泳いでいくと、なんと ここの章の奥には女神が住んでいるのた

女神との会話はあくまでも正直に。嘘をつ いてもなんの得にもならないそ



幸せの泉には ルビーを投げ入れる。

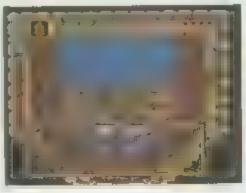
次は、水かき+ゾーラのワーブゾーンで、 ハイリア、胡へと向かう。 そして、、胡の中央に ある小島にいって 祠くつの中に入ってみよっ

、 は幸せの泉と呼ばれる泉かあって、 メッセージにしたがって、ルピーを投げ続け ていると、矢や爆弾の持ち数を増やすことだ できる(しかも満タンに!)

同くつや神殿のなかで戦っているとき、

や爆弾が切れて しまって、くや しい思いをする ことかないよう に、なるべくた くさんのルビー なれ すてあ つ





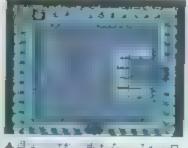


言意の別くつには 重要アイテムが!

ハイッア湖の家、は 、川 つかりれ地下空 が隣接しているところかある 東 」 はた ・ いに進んでいって、 両 こを見 、バイ・・・・ か屋、24 まな、謎へてみよ ** れる野 かないか、持ち上げられる石がないか

このあた 同くつや独下室 には、ルピーか あったり、アイ スコートかを、 た 好精の深

があったり、黄



金のハチ(どうすれば出てくるのか、何に使 うのかは秘密。ピントとしては「妖精の像」) がいたり、とにかくおいしいポイントなのた 見落としがないようにし、かりチェークを



きこりの変な木は いつになっても切れない?

でき集サイ であるへつの塔方面へ向かって、たけられて、ころ そろ第三の紋章のあるへつの塔方面へ向かって、 プロールあるへ、フェーサカイ プロールあるへ、フェーサカイ はカイン 毎中きこりの兄弟の家によってきらなって、 たっている。





* 11 - 7 - 7 - 4

山の洞くつで おじいさんと知り合う。



百百多数," れる 「 」。 「 」 「 」

ワープゾーンから 闇世界へワーフ!

同くつで会ったおじいさんは、リンクにマジカルミラーをくれて、その使い方を教えてくれる。どうやら、これがあれば、間世界に行ってしまったとき、簡単にもどってくることができるらしい。先の世界ではヘフの塔に行く道が閉ざされているため、一度間世界に行って少し移動し、マジカルミラーを使ってもどってくるという。ワープを使った技か必

要とされる。まずは、おじいさんの同くつの上にある魔法陣から、闇世界へフーブ、そして、 光の世界のメカ



・ シカルミラーを持ってないと 答べは付けないのた

ネ岩のあった場所で、, を使ってみよう



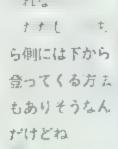
へラの塔に入る前に 左右をよく見ること。

では、こかって左の方(は橋があり、 ・で生、スタートを有つたまたでうま 、入れるとかできる、電法のアイテムが隠 されて、エース・アル、電を集までではターノ を手にしたら、サードにつて、より

また。向かって右には、クイでふさかれた (26)

道かをり

、 も何か。」かれて、 る感 かする。 クイを たたくハンマー を手に入れたら、 もう一度来てみ るのもいいかも れな





▲マスターソードを持ってくれば、 この通り。強い魔法が使える。



■ 2 メタれっ物性 重ねる ドロートロケカモメナスト

へラの塔は、巨大な パズルの塔だ。

っの語には、ムーンパールというアイテムが隠されている。これは、関世界に行っても、姿が変わらないという必要不可欠アイテム。でも、さすがに知恵の紋章を司る塔ケの。とはあって、パズルがかなりキビシイ

、入る前に、武器を強くしたり、持ち 数を着で ナークス を入れる を集 ナル フきょく キャなコーネラー

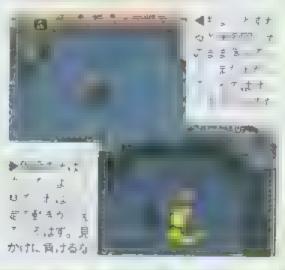


って苦ま クートタッスイーチャー ス イッチの切りかえ間違って 扱い、なる ま 常にきびしいトリックのは

進む順帯としては、ます 人 で至り結ら でカキ、まており生でもなりまりに関わる トラマム ル ナ でもみおりもである。 つか は 人きない項 入 ナム シ しを的る トき 至ら下 上が、 スメーチで序の 下で位置を変えて 4ドが電子できる。 でき



経・るのか こので置かる 違った サイト え 暮れた コナ (中が)(みご置 さ 作事) (1) ア

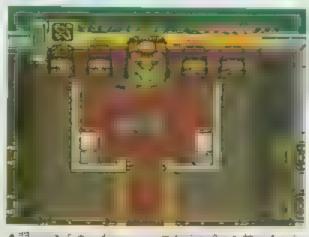


3つの歓童を手にしたら 迷いの森へ進め。

へうの塔を無事クリアーしたら、迷いの森 へ。カカリコ村の一番西にある森の入り口から、北へと進んでい。)

マスターソードの台座をみついたら ムトフの書を使って、そこ、置れれた文章を記んでみる。いよいよリンクの手のなう Main た・スター ・辞るたち

・・・ ター・ を手に入れるとどこからと もなくサハスラーラの声が、そしてゼルダの 春が聞こえてくる。ゼルダの身に危険がせま っているらしい かく急いで教会にもとり、ゼルダの安否を確かめるのだ。司祭アグニムを借せるのは、今やリンクしかいないのた





ハイラル城で可祭と対決、闇の世界へ突入!

ROUTE MAP



ハイラル城の結界はマスターソートで打ち破れ!

へうの塔でエーテルを取り、準備を整えて、 ハイラル城へ。以前は破れなか ナギ,界も、 マスターソードの力であっというまに破れる はずだ。ハイフル城の最上階に門し入められ、 ているゼルダ姫を何としてでも助け出さなけ ればならない

封印されている闇の世界を、決してこの光 の世界と通じさせてはならない。すでに犠牲 になってしまった 6 人の賢者の娘達のために も、リンクは力を尽くさなければないないの

· = 3 ,

- 3



▲ T マスケ ラ中 1,50 まで。」 P と回ね これ 1 と かきまち 2 章 中

果たして、 シタはど、合うのか、果た してマスターノートは、同祭アグニムを倒す 成力をも て、るのか?

ハイフル域上かず、 量でまでいることは、かを全場させ わりし 下部 し スルなどはな、 また勝負の城だ。最上階に てカキを取る。 情 部立"心"上手接近 アグームがいる トルせえても ナビななり をつけると 新ま 壁をなっと ろたい を消耗することは、敗北を意味する 棚を試えては多してもた。すると マスターソードは、ハートか高リー カドき 子中サ ミュートアト くてかば える はピームが出せるので、成一人を前しょす最 石張の下日を見らける ナナ ナナ 言る よる・マス 強の状態にしてき
・ 城、入 「星約」、 タートは ラ ムを直を変なすのもよ ■ は、野味・士 味のす、ヘ・ナーでと カ はなり、けいとでで見る といる」はまたまま、タンサ ナムコナ と かく星上点マウ 山下流を ま かたけいれる ますナ 竹十 ヤレタナイキ な 4++++ **●** 四十 十 t E H .com + 3 72 7 7 1 4 7 1 1 10 有當台

・車・当ヶ 一覧・5

生が 各方 を 本 とれな師

ビラミットですべてを チェックしたら東へ!

アグニムの邪悪な力によって間の世界へ送り込まれてしまったリンク。出てきたところは、巨大なピッミッドの上だった。ムーンパールのおかげで姿が変わることはないし、ミットを使って光の世界へもどることもできるけれど、とりあえずはサハスラーラの声にしたがって、先に進んでみよう

ビュ、・ト、よ、ハートのかけらがひとつ と、硬そうなひび割れがひとつ、そして石像 、か まれた変な場所。ハートのかけらは取

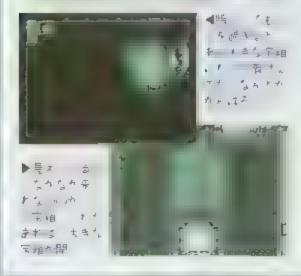


れるけど、そのほかのものは、今のリンク1、 はどうしようもないみたいた。ひととおりま いたら、東へと進んでいこう

サルキッキにお金を払って、何とか中に入ったらひと安心。一度開いた入り口はしまる ことはないので、体力に自信のない人は光の 世界に帰るなり、もよりの妖精の泉に行くな りして最強の状態にして来よう

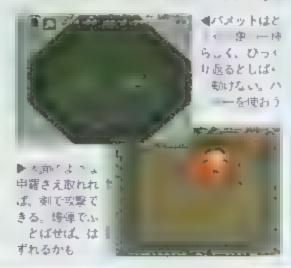
入ったらまず、テの扉の日1へ。カギを取ったら中央の扉の先の広間の左の画路に黒禅を仕掛け、一階下へ落ちて細い角塔を上がってくれば、大きなカキが取れる

兵間のもりた のいるがっす でもか



ら入ってスイッチを変え、右からもう一度入り通路を飛び越えていけば、さらに奥の宝物の部屋へと進んでいける。また、スイッチを変えずにボーンの部屋から右に進んでいけば、ボスの部屋の方向だ。いずれにしても、かなり敵がしつこいし、トリックもあるので、相応の覚悟が必要。トリックに引っかかったときのヒントは、スイッチに像を乗せる、目に矢を射る、のふたつ。よく考えて

ボスはカタいので動や矢以外の何かが有効



闇の神器の入り口には サルキッキがいました。

問の神殿、入る前に、左側のほこらへ行っ てみよう。ケグ世界ではこの場所にサハスファケッナ、ナビ、間の世界では誰がいるのか

1 . 1 . 2 . 1



▲サルキッキはちょっと憎たらし いことを言うけど、役には立つ



▲内部の壁とかもより調べてかよ 、何かあこうも れなしよ

ゾウの爆弾屋にはスペシャルなヤツが。

間の神殿でハンマーを手に入れたら、ちょっと寄り道。光の世界でリンクの家があったところに、やはり家が建っていて、爆弾屋になっている。最初来るときには、まだ普通の標準しか売ってないけど、そのうちここでヒ

・クフパタミな 与るようになる。このスペシャル 等 単 支援・ひび 割れを開けられる唯一の手段なのた。



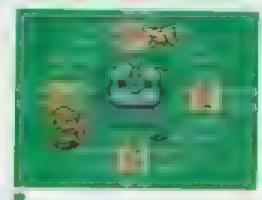
▲ ハバてくる修弾。でもAボタン で触れちゃうから速足は無理だぞ

森に行ってオカリナを 探してみよう。

だの世界で動物達の森のある場所に行って みると、姿を変えられてしまったあの幻の少 年がいた。少年はリンクに光の世界の森のな かで、オカリナを探してほしいと頼んでくる

ス 1ップを渡されたら、ミマーで光の世界 の森に帰り、花の咲く地面を掘って、オカリナをみつけ、少年に待ち帰ってあげよう

もうオカリナを吹くことのできない少年は、 リンクにそれをたくし、カカリコ村のおじい さんのもとへ行ってくれという



神殿のまわりには 凋くつがいくつも。

水のほこらに向かう前に、今、行ける範囲 の中に何があるのか調べてみよう。闇の神殿 の南東に同くつがひとつ。神殿のほこらの真 南にも同くつがある。水のほこらに行く道ぞ いの山はだにも変なひび割れがあるし、花や

クイにかこまれ た怪しい場所も たくさんある ミラーを使って 行き来し、怪し いどころはすべ て調べよう。

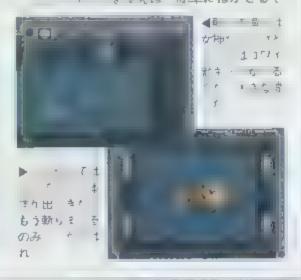


▲ワープ特で取れるボンバー、L かにも、なところでリープた



B | の中央広開からフックンヨットを使 、 製の部屋に入ると先にせまい部屋かある たよ、在の部屋から入って水門を開け、右 ∧るというのか正解、B 2 におりて、流れ る水をくぐってまた B | に上かるといよいよ ボスの部屋。手前の「部屋でハートやアイェ ムをも、て、混乱したら、いき挑戦た

to be de grant of



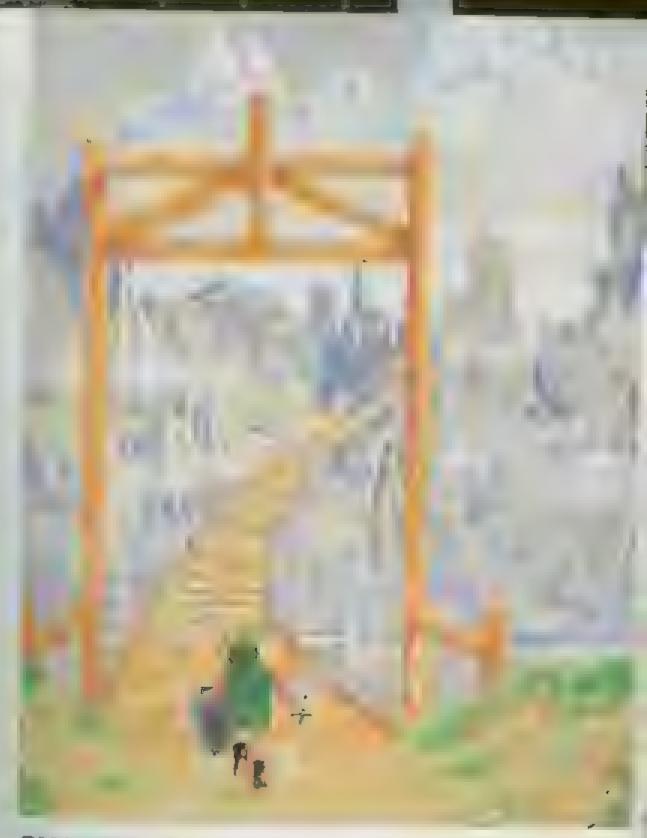
水のほごらには、ストレートに入れない。

水のほこらに入ると、リンクには手が届か ないところに階段かひとつ。ジャンプするわ けにもいかないし、アイテムも使えない

実は、この間の世界には、光の世界の変化 か気傷を与える場所があり、 こも さのひ つ ほ レイ 人 ロ こ ラーを使い、その世 起よま ら、もとっても門を聞き、 ラ ク きっかき、のって、すぐもどる

すると、水のほこらの中は、どこからか放 出された水 満たされ ネいて移動すること (32) ができるようになっている。ここのほかく 光の世界で何かすると変わる場所かある めに行き来して変化を見つけよう





TOUR GUIDE II

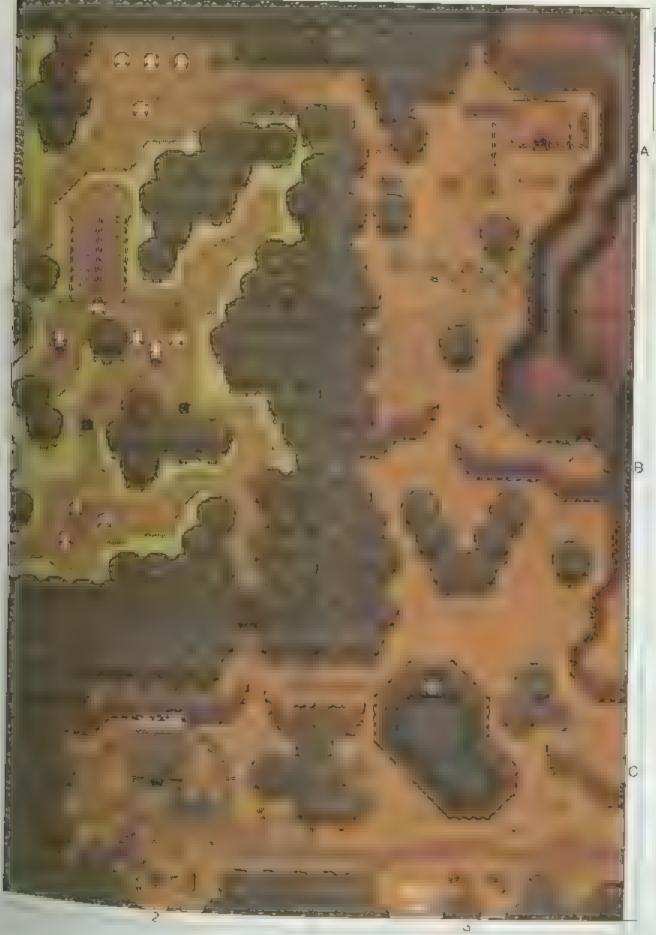


無気味なドクロがあちらこちらに・・・。

サのほうので クロー きら から 関わ神色のモを北トート トでおきか わトクロイズ さかつ

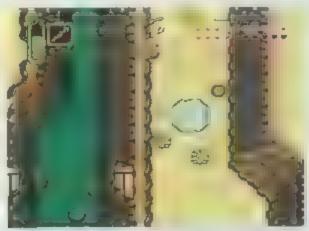






ドクロの森に行くには フックショットを使って。

フックショットを へれたら、関の神殿 の西側の岩がたくさんある広場をぬけて北の 方へ進む。しばらく行くとガイコソや、石か 道をふさいでいる場所に出るので、そこで川 の左側に向かってフックショットを使ってみよう。こちら側からは見えにくいけど、向こう岸にはガイコツ石かあるので、フック・ットを引っかけることによ れる。

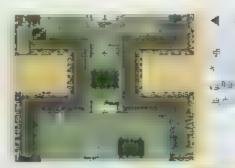


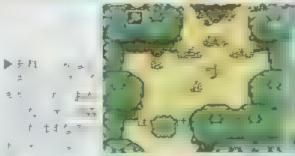
◆ ・ でフックショットを使う。↓(「落ちな キュュー・、ガイコン岩かあるのかイチワル

実はワーブルートもあるらしいんだけど。

プレイヤーによっては、水のほこらに行く 前に偶然ドクロの森に入っちゃって困った人 もいると思うけど、それはきっと魔法陣のワ ーブルートを見つけてしまったためだろう

ドクロの森に入るには、フックショットを 使って正統にくる方法のほかに、魔法陣を使ってくる方法があるのだ。でも、フックショットを持っていないと、結局ダンジョン内で 因ることになるから、あまり先走らない方かいいのかも

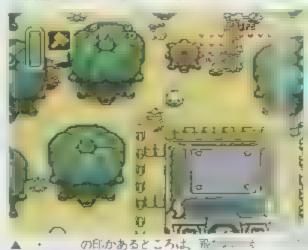




こんなところになんで お店があるの?

ドクロの森に行く途中、ちょっと南の林に 入り込んだらなんと、お店かあった。柵* び越えてピョンピョンと敷地内に入り、中を のぞいてみたら、通常アイテムのほかにハチ を売っている! いったい何のため / *売っているのだ?

まぁ、ハチは同くつのなかで放しておくと、 けっこう役に立ってくれるので、「匹ぐらい 持っていってもいいかもしれない。残念なか ら黄金のハチは売っていないけどね



りするのだ

(36)

マントをまといし者と、強いてあるけど。

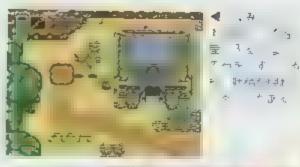
看板には、「マントをまといし者……」と書いてある。このマントというのは、ウワサのマントのこと れをまと たものは、魔法力が続くかきり姿を消し、地表からの影響を受けずにいられるのが カロ、この中で必要らしいけど、と ある人かろう



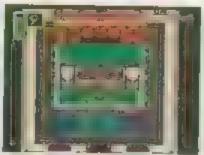


占いの店にも必ず 寄ってみること。

光の世界で占い屋があったところに、やっぱり占い屋がある。自分が何をしていいのかわからない人、ライフゲージのハートが少ない人は入ってみよう。でも占い屋でとられるお金はランダムだっと、 日上 皇) * 年を請すれる。こっちが一文なしだと商売してくれなか、ナ・キするから、日金では1 / よとこかでかせいでくること。



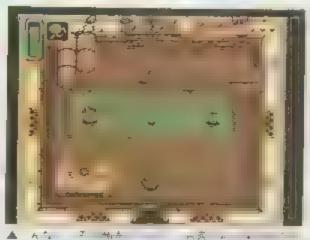




ドクロの森の中は、 大きな計算になっている

ドクロの森は、光の世界の迷いの森があった場所にある。迷いの森もけっこうイチでル なつくりをしていたけど、ここも同じ

モンスターの骨や木々にはばまれて、色、 通りには進めず、けっきょく自分がどこにいるのかわからなくなってしまうのだ。この森 には、木と木の間や、落し穴のふちなど、一 見通れないように見えて、実は通れる場所も 多いので注意。特に落し穴の入り口層では けっこう通れると、これまった。

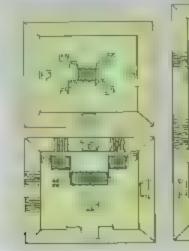


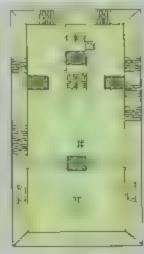
▲ 大な 子 物点 一点 ル さ く なら 前1 。 ま さ

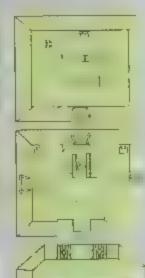
何ヵ所も入り口があってまどわされるけど、 効率よく入っていけば、そんなに難しいとこ ろではない。まず、最初に入るべき入り口は、 モンスターの骨でできたダブルアーチをくぐ った先にある、ドクロの口の入り口。ここに 入ると、BIの柱にはさまれた原がある部屋 · toる。スイッチをなにかでわさえて、その **扉、入ると、そこには大きなカギの宝箱があ** るのだ。これを取ったら、ダブルアーチの手 前の花の下にある落し穴から入るのだ

Bi

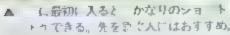
BI





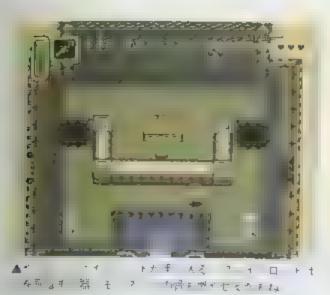




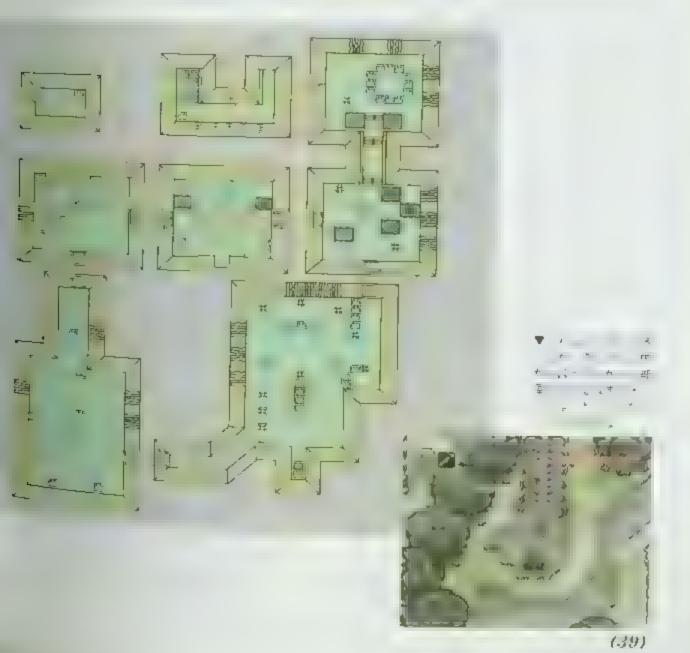


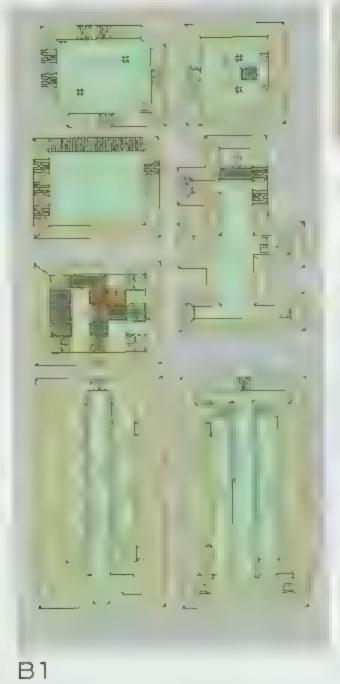


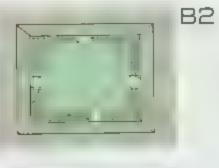
から入れば、宝物の部屋に連 **▲**-XI. トゥできる。先を記じ人にはおすすめ。ている で は立スイッチのトリックか





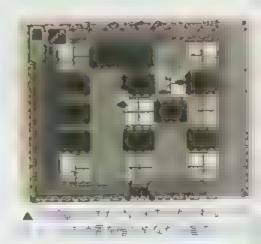


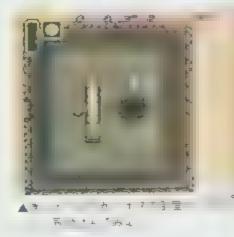






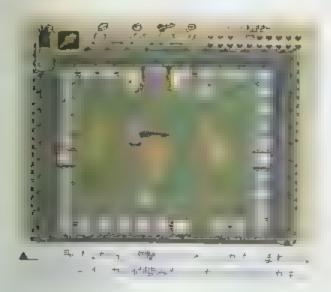








(10)



POUTE CHECK LIST

★葉地の右は、の億石の地下マンパクマント。 ★マントの洞くつ、墓地の高台でワープ、ハ 一トのかけら。★きこりの木でハートのかけ ら。★ドクロの森最初の入り口はダブルアー チの先のドクロの口。★マップ。★コンパス。 ★ファイアロッドは、花の落し穴から。★ス イッチで床の穴を変えて、爆弾で着、レバー を引く。★ボスキャラのダンジョンは、巨大 なモンスターの骨を燃やして。★カギは一度 下りて右の部屋。★扉は燭台で。★彫のない 部屋は壁を調べる。★ボスの弱点は、火。★ ハートのうつわ。そつめのクリスタル。

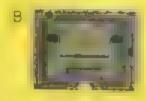
セル伝ドリル★練習問

以下のU~3の矢印かついている人りロ、及び著し穴がÂ~Cのとの 問題1 部屋、こつなかっているか、写真を線で結びなきい、中3338年。マプ東明可、









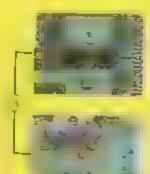




1人下の場所で共通して有効なアイナムは何か、1

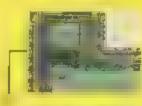


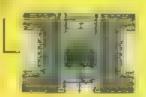
B (



言記入しなさい。

Cit





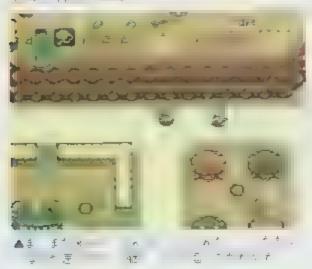


きつねのドロボーがリンクを追いまわす。

ドクロの森をク 7 1 私です 庁
にあるはぐれ者の村へ は すモ スターはた さん るし マは十日十日だ。 す
まけにきつねの姿をしたドロザ ビ ウカリンクのスキをねらってウロウロしている
フ ウない ろたけた これれのと ウ
、広いダンジョンかあって ナア中 七智者

とりあえず。村のすみずみをまわって、変な家がないか、話をしてくれそうな人がいな いカー+6 でみよう

の血を引く娘とクリスタルが隠されている

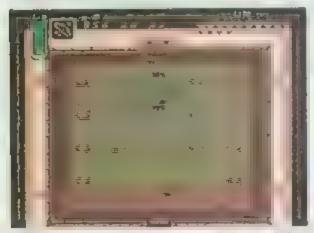






はぐれ者の村の電腦にはアレかあるのた。

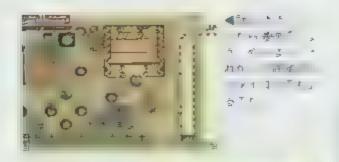
さすがに、ルピーにこだわるはぐれ者の村 だけあって、お金やアイテムを増やせるとこ ろはけっこうある。村の北西にある宝箱屋は、 ルピーを払うと、宝箱を3つ開けさせてくれ る。この宝箱の中には、爆弾、矢、ルピーな どのほかにアレ(もう、16個ぐらい集まって る?)が入っている場合がある。根気よく開 け続けていれば、きっと出てくるぞ。コツは 司じ籍を開け続けることだ。

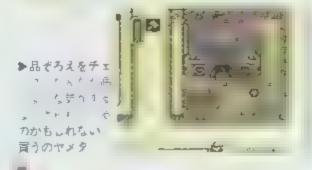


▲ボクが吹しいのは となモノじゃなくて、アレなんた けどな、奥の方にあるかもしれないな

お店をのぞいて、 家の壁をこわして。

はぐれ者の村には、こわれた家はいっぱいあるけど、まともな家は少ない。宝箱屋と、空き家が「軒と、お店が「軒、入り口が見あたらない家が「軒、村の東にはこわれた家とクイの庭、南側には、あてもの屋、穴ほり屋。まともな家はないらしい。ただ空き家にはルビーが隠されているらしいし、入り口のない家は、壁がひび割れている。ちょっと礼儀をわきまえない行動だけど、いろいろ調べてみてソンすることはないだろう。





クイはたたく、 とにかくたたいてみる。

光の世界のこの場所には、かじ屋のきれいな庭があったのに、間の世界ではクイだらけだ。あんまりいっぱいあると気持ち悪くなってくる。せっかくハンマーを持っているんだから、みんなたたいてつぶしてしまおう。モグラたたきをやってるよりは簡単だしね

もしかしたら、なんかかわったことが起こるかもしれないから、気長にたたき続けてみる。間の世界ではいろんな不思議なことが起こるからね。

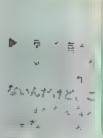


4 つめのヒンの 入手方法製売ます?

今、リンクはいくつビンを持っているかな 4つめのビンは蟹世界にあるんだけど、「ある モノ」の中に入っていて、カキかかかっている せのカキを壁、**られる人は たの世界の重奏 のほこらから砂葉に行く道の途中にいる

そして、もとをただせば、そのカギのかかった「あるモノ」は、光の世界のとある場所 にいる「困っている人」を助けてあげてから、 智世界の十万場所、イスと出現しているので

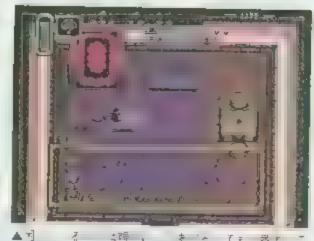






かし見さんには 何か程度かあるらしい

はぐれ者の村を、穴ほり屋の方へ下りていったら、ガイコツ石に閉じ込められた変なモンスターを見つけた。このガイコツ石は重いので、パワフルグラブを取ってからでないと助けてあげることができない。急いでグラブを動ってあけるととができない。急いでグラブを動ってあけてあげるととができない。急いでグラブを動ってあけてあげるととができない。

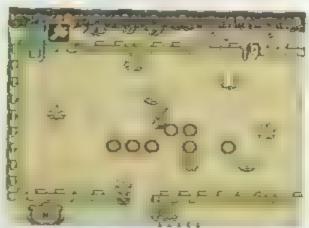


穴はり置きんでは、 スッケェをはれる

▲下世界。 / 写て tu

村の南の穴ぼり屋は、80ルビー払うとスコフを貸してくれて、宝物のうまっている地面をほらせてくれる。

制限時間内に80ルピー以上のかせぎができれば、まあ合格。でも、テれば下すと単なるでは労働でなってしまっので、テレしちゃうのだ。たた、一次は、カなーレビーが出かいので、まずそうなることはない。あきるまで挑戦しよう



▲セーセとミャッ・ク まり当てられれる rā 満タンも夢じゃないかもしれない、ガンパロ

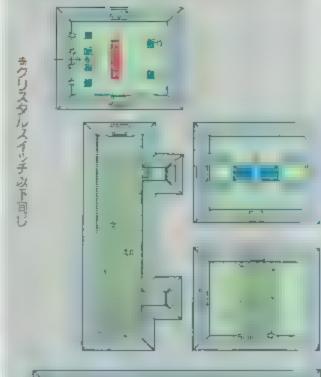
このダンジョンは、村の悪魔の像の下に広 た ている。正面入り口を引いて開けると、 たします。人 当人 た路。上の連路からは わかりにくいけど各部屋の奥や、左右はつな がっているのだ。壁がないところは進んでみ よう。まずは、奥へ、そして左、手前の順た

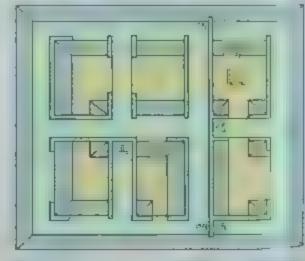
Bi

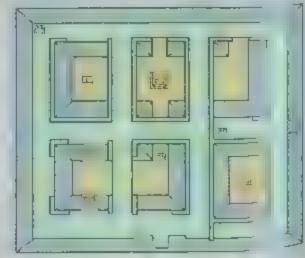


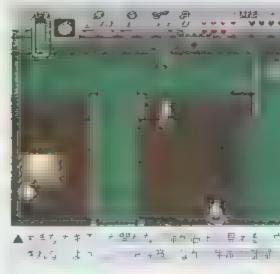




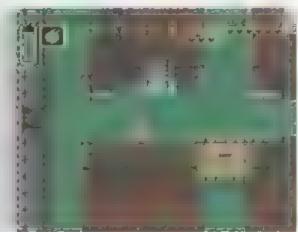








医腹下头 海中衛士 医不美 古中年 さんな よう ニュー・ 一十八年 はり 年前 一手が 重め



▲最初の影響の花となりまする音楽で 大き カキよ



▲長い道の / で 設まま * まきら力キ 原料す



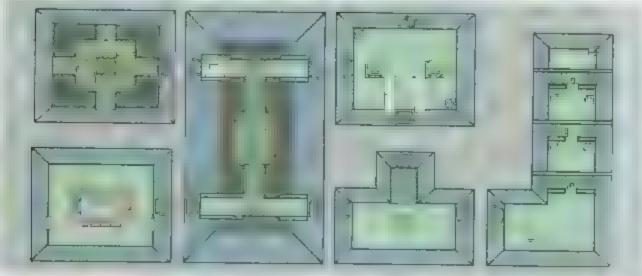


B2

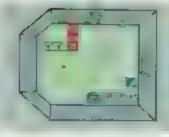


3 - 100 g 内 G L . ・ ・ ・ 1 G B + 7

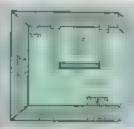
20,0



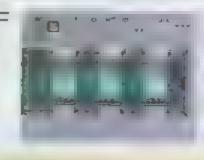














ROUTE CHECK LIST

★村周辺で八 トのかけら2個、ピン1個。★ひ びのある家は環準で。★相様とカギのかかった箱 は、ワープしてもついていくる。★悪魔の像を引 く。★最初の部屋にマップと大きなカギ。†
カギは、奥、右、手前の部屋をまわりこん?
★左の部屋でコンバス。★番路の部屋はガにカギ。阪全滅で扉朝く。★パワフルグラブは日2の一番南西の部屋。★1F渡り廊下奥の部屋のひひ 漫選 ★タッフョンでよ会っまで子インド。★ハートのうつわ、クリスタル。

ゼル伝・ジルナ集書両見

問題1

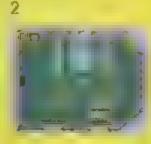
以下の文中の数字で、正しいものには をつけ、間違っているものに は正し、数字を書き入れよ 東際のゲ Late を終す

- A 村の西にある宝箱屋はで30ルビー払うと、全まで16個する宝箱の中から、ご2つ開けさせてくれます。また、村の南 するまでもの屋では、②20/---できち本がきまった。 当たり ムージャ・マースコップを貸してくれて、制限時間 * 20** では、かまず、チのとなりの穴ほり屋も、180・ヒでスコップを貸してくれて、制限時間 * 20** では、かまれるよいによります。
- C ・村 は不思議よ物が よいい ます 村の東、ま 1.8本 のでイン立つ広 定かい ます - 村の中、まちにも言ったが<u>こ</u> 2本と ます また 不美味な実電。参り 1.3 N.み ^** たむいで ・まま とま これ、は 何く新興なわが生 で そよっても

問題2

はくれ者のタンション内の味のひび割れて、爆弾で壊せるもの。 そつけ、壊せないものにはXをつけなさい。











水の塔に行くには 魔法陣の助けが必要?

いる は、5つめちか 3タレ 5人女の 卵が作う 人がは1回を) ままわい よいればを取ては、14でも、1まで た人 山が見った。まにないちょとしておか まましずが、入るには、ちょとしておか 、妻 かのま トゲルズ 世界が下門 よった 通り能、なったが、 も七の世界が とびみ 口をおすべきながた。そのかので、1時である。まで、1年である。またのである。またのである。まで、1年である。まで、1年である。まで、1年では、1年である。まで、1年である。また、1年である。また、1年でもます。1年である

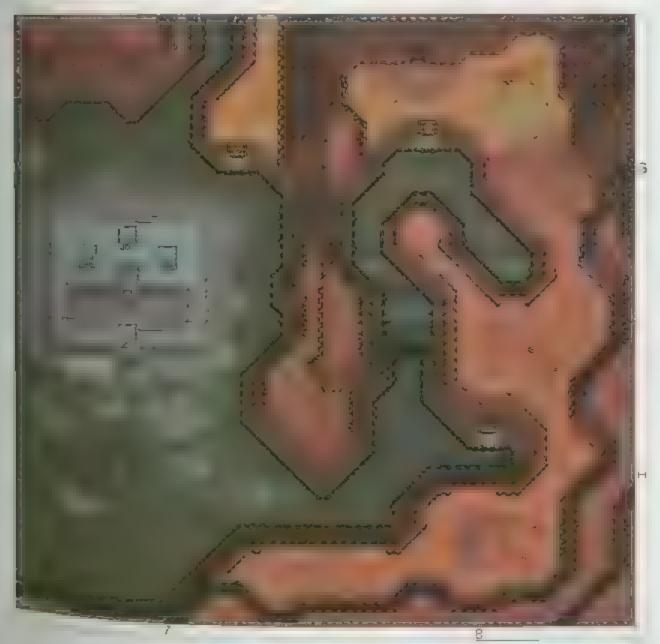








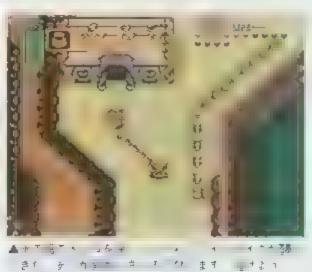




妖精の泉で満タンに するのもいいけと…

このあたりには妖精の泉もあるし、雑貨屋 もあるので、体力回復には困らないはずだけ ど、ひとつ気をつけてほしいのは、盾を喰う 敵がゴマンといるって とす

長い舌で盾に喰いつかれ、飲み込まれてしまったら、とにかくすぐに倒す。盾が奪い返せるかもしれない。残念ながら、取り返すことが出来なかったら、ソクお店へ走れ。間世界のお店なら置いているはずだよ。

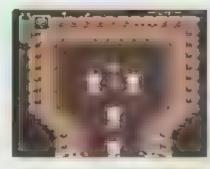


築の洞くつで サハスラーラの声を。

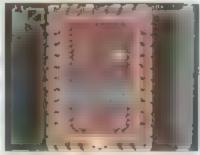
胡を東にまわって、行き止まりの空き地に 田ると、そこには光の世界と同じ配置で同く つ、岩、ひびが並んでいる

同くつの中には、変なモンスターがいて、 ルピーをくれたらいい事を教えてくれるという。いい事を知りたい人はお金を払って教え てもらおう

ここのまわりのどこかで、サハスラーラの メッセージを伝える石盤のある部屋がある 様して、言葉を聞いてみよう







ここでワープすると ハートのかけらか?

そういえば、光の世界のハイリア湖の小島 に、どーしても取れないハートのかけらかあったよね。今後、ああいう場所が出てきたら、 間の世界からワープするという技を使ってみるといい。

マップを見ながら、だいたい同じくらいの場所にいってミラーを使ってみる。光の世界側に、障害物がなければ以前は入れなかった場所でも入れるはずだ。光と闇の微妙な地形の違いを探し出すのだ!

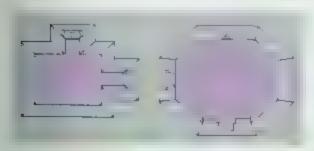


▲最初 一層世界のある。

(52)

ICE PALACE MAP

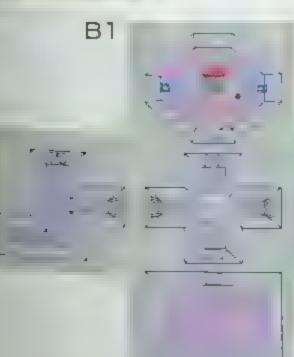
水の塔は、塔全体の道筋が大きなトリック になっていて、かなり手ごわいところ。トラ ックだけでなく、敵も強いし、床が水でツル ツルしていたりするので、思うように動きが 取れない。苦労せずに進むためには、魔法の 力を借りるといい。160ルビーをケチるな





1F



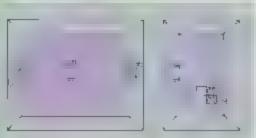




▲1、最刊ナレ塩と 3+ ま ・ プロ トでや つけるか ビ製される/ - ナナま ナ

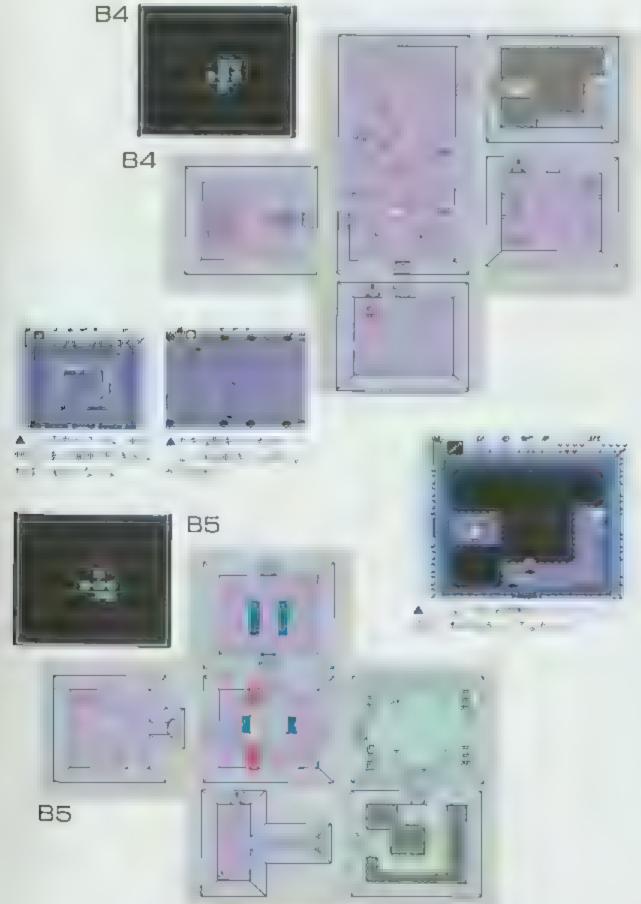


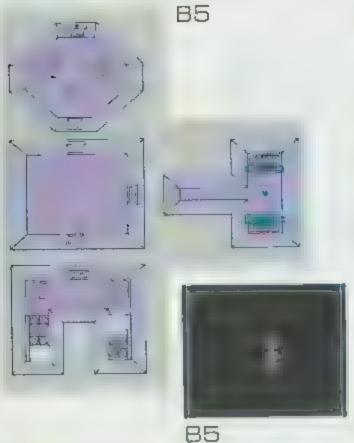
\$ · 44 \$ 7 1 持っカスで生となった * 手野を告すな



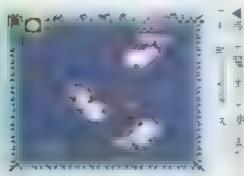




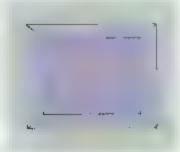






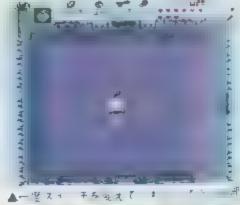


B6









▲一度スイーチを変えて ま 写てわを等とす スーコイナ後も たな パブナル よる

ROUTE CHECK HIST

(56)

せル伝ドリル×練音問題

問題1

次の写真の敵キャラの中で、倒すど魔法の壺をくれるもの、こは 、 、 れないものには×をつけなさい。









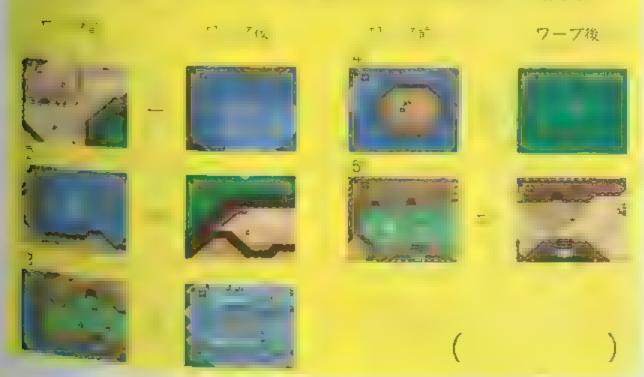
問題2

次の水の塔のタンション。関する文章で 正しいものには 、誤りの あるものにはXをつけなさい

- ・トラップ(大)は、ダンジョン内に10コある。 (
- ・巨人の像は舌を引くことができる。 ()
- ·このタンションにクリスタルスイッチはない。 ()
- ・床が凍っている部屋が一つたけある。 ()
- サハスラーラのメッセーシが聞ける石盤かある。 ()
- ・大きな宝箱が3つ出てくる。 ()

問題3

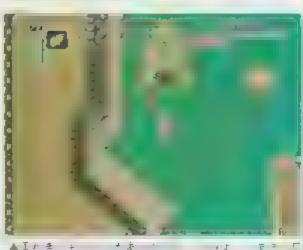
・A下の写真は水の塔周辺でワープしたときのものたか、ワープ後の写真 て間違っているものがある。間違っているものの番号を2つ書きなさい





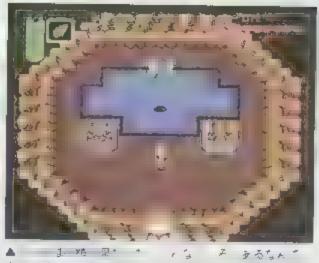
雨の降る沼には何か秘密がありそうだ。

Bunくと さいは、 とい の の 1 が かい ハイト に 入 こうくと 恋 エキにかみ からな場 りある ドトラ 窓よをす こみると こで自んで は 19されたター・・・・・・・・・・ カイ











これかなんとワーフ ゾーンになっている。

どうやってここにくるかは、自分で見つけ 出してほしいんだけど、この石のどちらかが 魔法陣ワープソーンになっているのた

パワフルクラブを取ったら、とにかくすへ ての重い石を持ち上げてみよう。魔法陣のほ かにも何か見つかるかもしれないぞ。

悪魔の沼に行ったら、ミラーを使わないと もどってこられないし、一度ここを出たら、 もう 一度ワープしなおしになるぞ。



▲悪魔の沼は、妖精の泉もそに する いっき ご覧 するつもりで、入っていこ。この差滅はいいかな。

こちら側からきた人は 残念なから不正解。

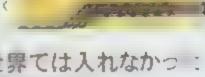
悪魔の沼をマップで確認しながら、近づい ていくと、つい水のほこら側からきてしまう。 だけど、残念ながら、ここからはどうやって も入れない。いったん光の世界にもどって考 え直そう。

とはいっても、光の世界の砂漠側からきて も入れないぞ。けっこう選択の余地がないの だ。さあ、どうやって砂英の魔法陣を見つけ ようか。マップで歩いては入れないところを もう一度確認しよう



● 日 会 120 いわうかな ヨ

● 章 章 章 章 71 + な。まだついてく るかな。



光の世界では入れなかつ: こんな場所もある。

光の世界の砂葉の北側に、マップでは見え るの、いけない高台かあったのは覚えている かな。闇の世界からワープしていけば、ある 場所に入れるかもしれないぞ。

もう一度場所を確認して、コレ、というと ころでミラーを使ってみよう。ワープしたら、 行き驚いた先をくまなくチェック。絶対何か あるはずた

ダンジョンに入る前に見つけておくと少し 助かるかもしれないものだぞ。

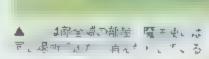


(60)

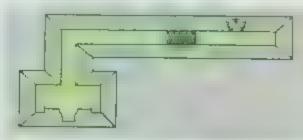
MISERY MIRE MAP

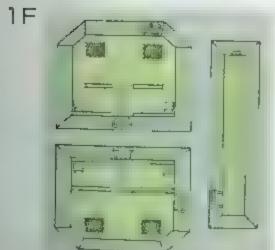
・リックをリーワーフあり、電影使いや ヒムカナー さん出てきて、たなり生みづら、 特でB はこても広り、ワーフでしなか。で、る部室もあるので、大きく動したらマーフで日本のは置き確認しよう。



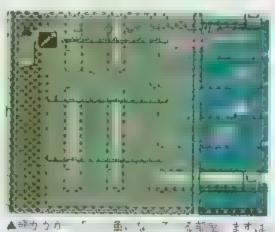


MISERY

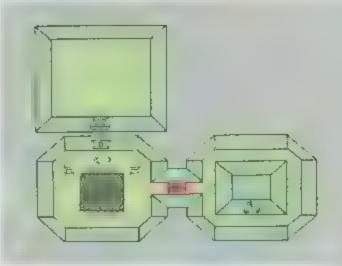


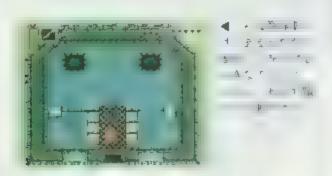


1F

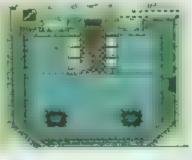


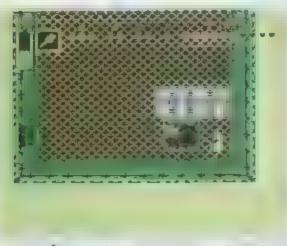






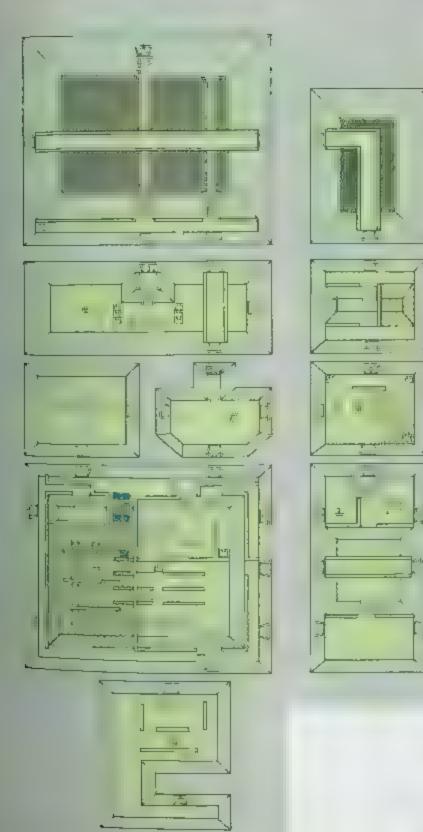
●ませ、サンコで も様でかまる なみっています れ るような ちせるけりま トせるけりま



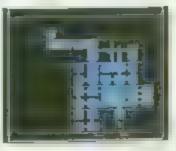




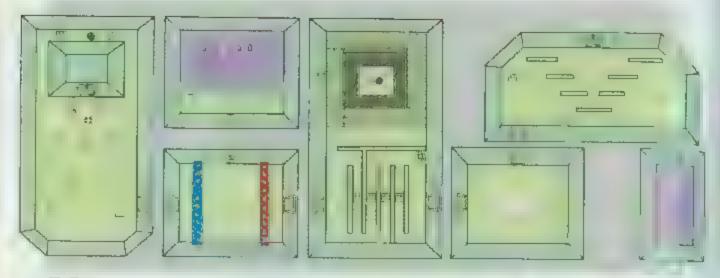




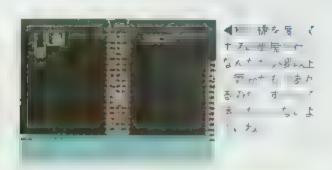




Bl

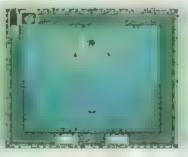


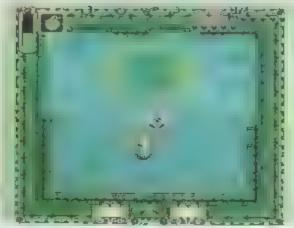
82











ROUTE CHECK LIST

★オカリナキ魔法陣で、悪魔の沼へ。★ と高台でハートのかけら。★初めの連 ックショットで。★広間右上の部屋で 取ったら、女は間右上のかかを見る。★ では、大きながでは、一本では、大きなでは、大きなでは、大きなでは、 あるに、大きなでは、大きなでは、大きなでは、大きなでは、大きなでは、 ちるよりアの杖。★トゲの床はフックショントでは、本日との細い窓下 には、かけら、クリスタル。

ゼル伝ドリル★練書問題

問題1

JA下の文章のカーコ内で、正しいものをマルでかこみなさい

オカリナ、ロフェルを使って砂葉の神殿の南に行き、魔法陣からワー フすると、闇世界の悪魔の品で着いた。 べしゃふりの雨の中、なんと か魔法の印の上まで行き シェイク、エーナル を使うしすると、雨か 上がり、リンクの目の前にダンジョンの入り口が現われた。

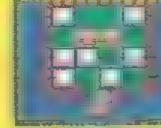
中に入ったリング、細い通路を進み言し穴 フックショー、ひも を 使って度る。地下に下りた部屋で、ウィスロープ、ヤンキー の魔法を カわしなから敵を全成させ、インクは奥の広間に進んた。

広間の左のカキのかかった扉から、こっに奥に進む階段をよかると、 ったつの答し穴と、動くプロークに関まれたったつの ちゃっ台、燭台 かある部屋に出た 先の部屋にも同しように、山たつの 跳び箱、嶺台・ たある。 大打ち石、ファイアロット を使って火をつけると、となり の部屋で何かが起こり始めた。

となりの部屋に入ると答し穴があり、客むると こ・リク、宝箱)が 置いてある通路に出た。そしてその中には、探しぶめていた。ノマトア の杖、オマルのふた)が入っていたのだ。

問題2

次の写真の石のパ スルで、動かす順 番に番号を書きな 200



沿のタンション内で出て、る敵キャラで、魔きの粉をかけても変化し ないものはどれか。

①スタルフォス ②バブル

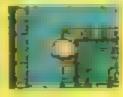
(3) ヌラヌール

(5)ウィスローフ









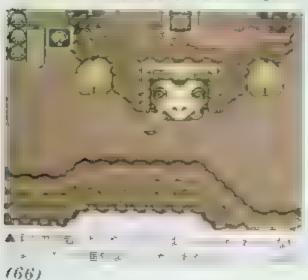




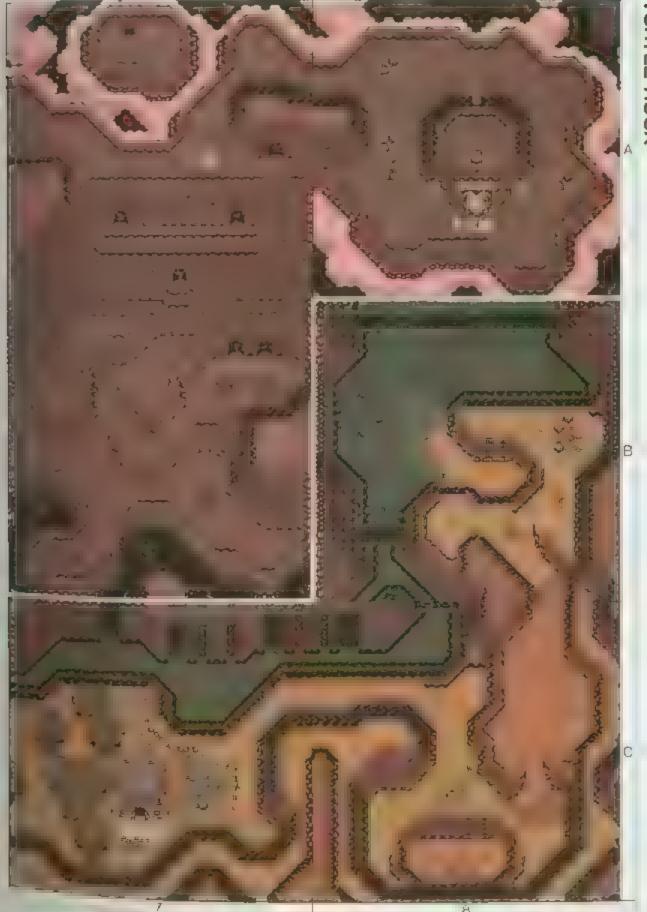
たどり着くまで大変 行ってからも大変。

6人の娘達を助け、6つのクリスタルを使めたら、カメ岩に向かう

このカメ岩に誰が閉じ込められているかは、まで戦いを進めてきた人には、もうわかではず。そう、ハイラル域の塔で最後のいけにえにされてしまったゼルダ姫がいるのだ。7人めの娘ゼルダと7つめのクリスタルを手に入れることができれば、邪悪の王カッカ ぎむちょ ごきる リンクの長い戦いのなかでもっとも重要な、そして厳しい挑戦が始まろうとして るいこ







問じところに お店があるんだけど。

全体マップをみて、少しでもカメ岩の方に 近づこうと、闇の神殿の花の方へ足をのばし てみる

光の世界で、魔虫屋があった位置にやはり一軒家か建っている。のそいてみると、中はお店。だけど残念ながら、魔法は売っていないし、親切なアシスタントさんもいない。ただ、盾を売っているみたいだから、この近くて戦っていて、ライクライクに盾を取られてしまったら、ここに来るといいだろう。赤いクスノもあるしね。

超大切アイテムが ここで手に入るぞ。

お店を出て、さらに北へ上がっていくと、 変な看板を見つける。書いてあることを読ん でみると、この也にはモノを投げ込んじゃい けないということらしい。だけど、やっちゃ いけないと言われると、やりたくなるもの

いかにもイケナそうな石に囲まれたところに、その辺のガイコツを投げ込んでみる。と、 突然あたりか震動し、ナマズの親分みたいなヤツか出てくる。彼は、よっぽどうるさいのか嫌いらしくて、リンクを追っばらうためにものすごく大切な魔法をくれるのだ。



カメ岩へ向かう第一の方法?

大ナマズに会って、シェイクを手に入れて 人ならわかったと思うけど、闇の神殿を しても、道は行き止まりになっていて、カメ 岩には登れない。でも、山には登らなければ いけないんだから、山の西の周くつに行って みる。しかし、これもハズレ。ハートのかけ らが取れるだけで、外に出されてしまう、いったいどうしたら山に登れるのだろう。



カメ岩に向かう 正解の方法。

なんと、闇の世界の山に行くため 法陣やミラーを利用しなければなった。 ラの塔まで行って東に行き魔法陣を探すか、 山のぼこらから東のつり橋を渡り、洞くつを 北上し魔法陣を探す。どちらの方法をとって も、光の世界の山の東側、つまり間世界のカ メ岩のあるあたりには行けるのだ。あとは陰 の世界に行く手段を見つければいい

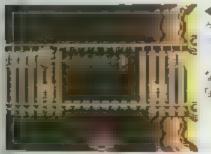


▲ちなみご、こ ある 何かあるのかない

山のつり韻は フックで渡るのだ。

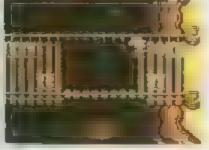
光の世界の山の東側は、くずれた橋で分断されている。でも、今やリンクにはフックショットという強い味方があるのだ。橋の柱に引っかけて、何の苦もなく東側に渡ることかできる。東側の山の壁面には、いくつも同くつかあって、中に入っても同じよっなつくり、なっているのではず、なりやすい

製作者 ワーフする魔 xi伸は ったいと、 にあるのだろう









こんなところに 環境領かあったけと

情を度でしばいまれる誤べてすっ よれず 電子が下、電気性の作う ないでする。 からでしている。 まれたののままで でから、 かある。なんとかカメ若まで 会っていったけど、なんだか様子が変。カメ 岩の入り口が見つからないのだ。どうやら、 またほかにも魔法陣があるみたいだ

カメ岩の入り口には光の世界かあるのた

気を取り直してアフーでサク世界へもとり カメ岩かをもあかりを探してみる。目のつい をなものと言えば、3本のクイーな人たかい カルもたたいでくれと言っているみだいたか っ、たたいでみる

と、どこからか変な音が聞こえる。どうや らこのクイはたたく順序によって、何か変化 かた。 るみたいた



* では石か イナ がよ

ハートのかけらが 見えるんだけど。

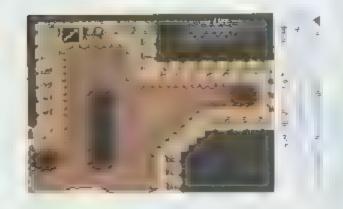
ところで、カメ岩探しの最中に、光の世界 の山の空中に浮かぶ、変な島を見つけなかっ たかな? 橋もないし、飛べないし、光の世 界の間・つからつなか ている様子もな

れ は、とうだら、 マまて さんさん使って きた、 、 プーフすると、 つ枝を使って 取る 「違いな」 チ

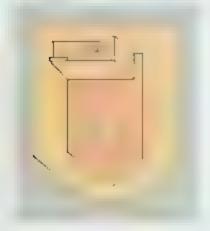


からいました。これではなった。

..に紹介したマップは、カメ岩、17・1 * ind る可能性のある、光と闇の山の周くつ のものだ。直接カメ岩につながっていなくて も、重要なアイテムがあったり、妖精がいた 当たま たりする、この中からカメ岩へ ・最短 トを早く見つけ出そう

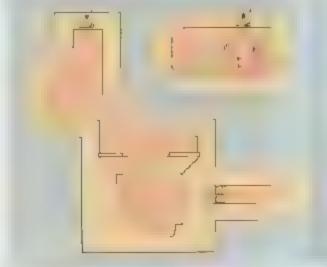


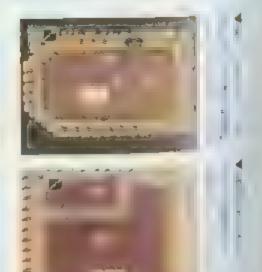
表通路门



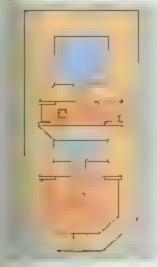


表通路2

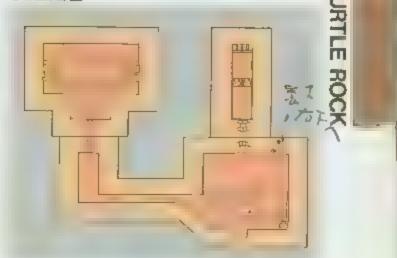




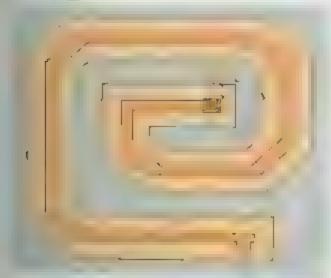
表通路4

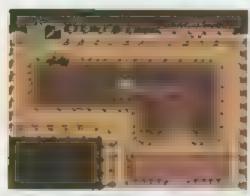


表通路5

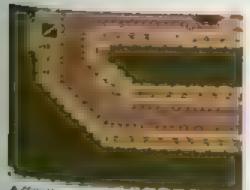


表通路日



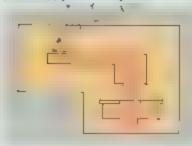


▲* / 元が量え き* れで外に出られるい す か **の気分だ

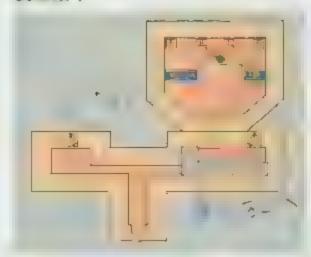


▲グルグル目かまわる〜。この通路で有効な 戸門はやっぱりフックショットなのだ

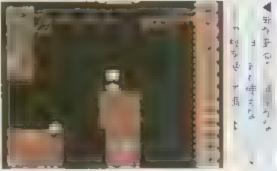
表通路フ



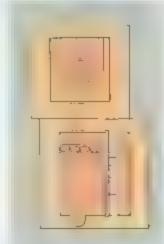
裏通路1

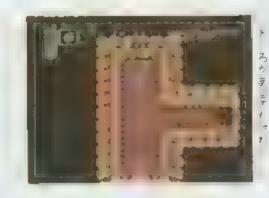




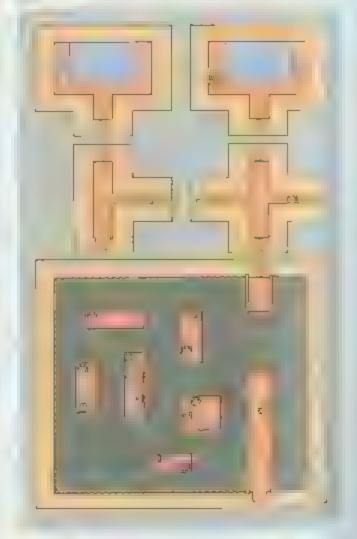


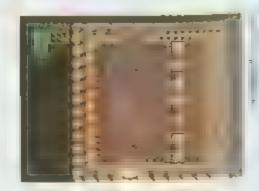
裏通路3

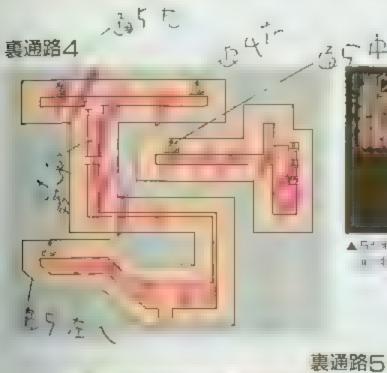


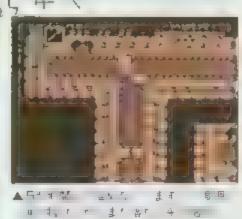


裏通路2



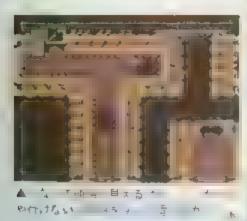


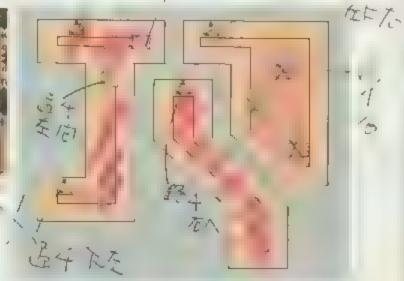




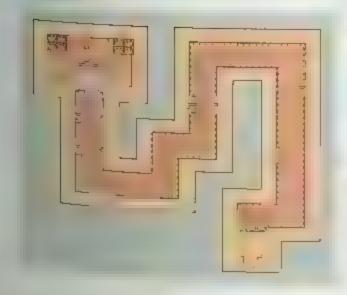
、当年元の左

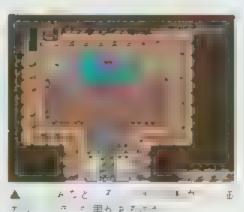
134なにた 一番ら





裏通路6



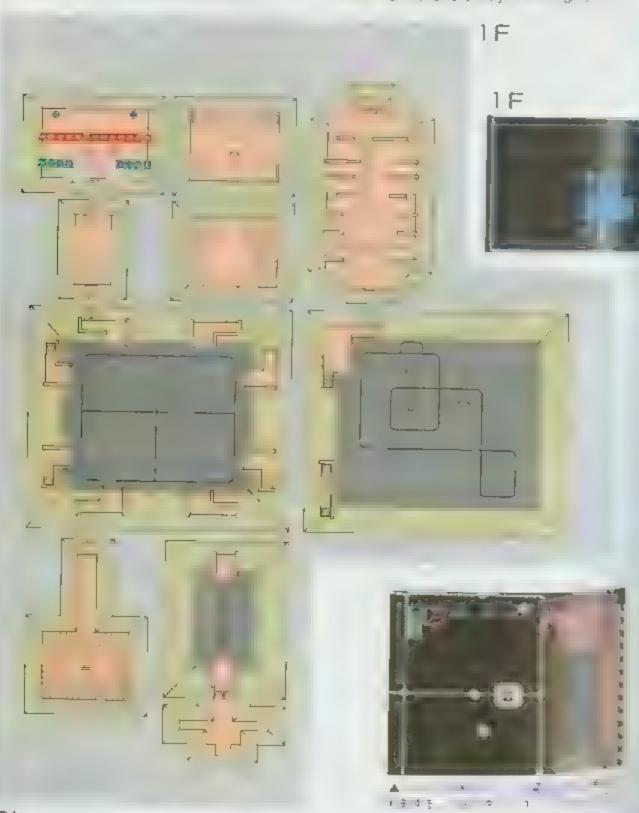


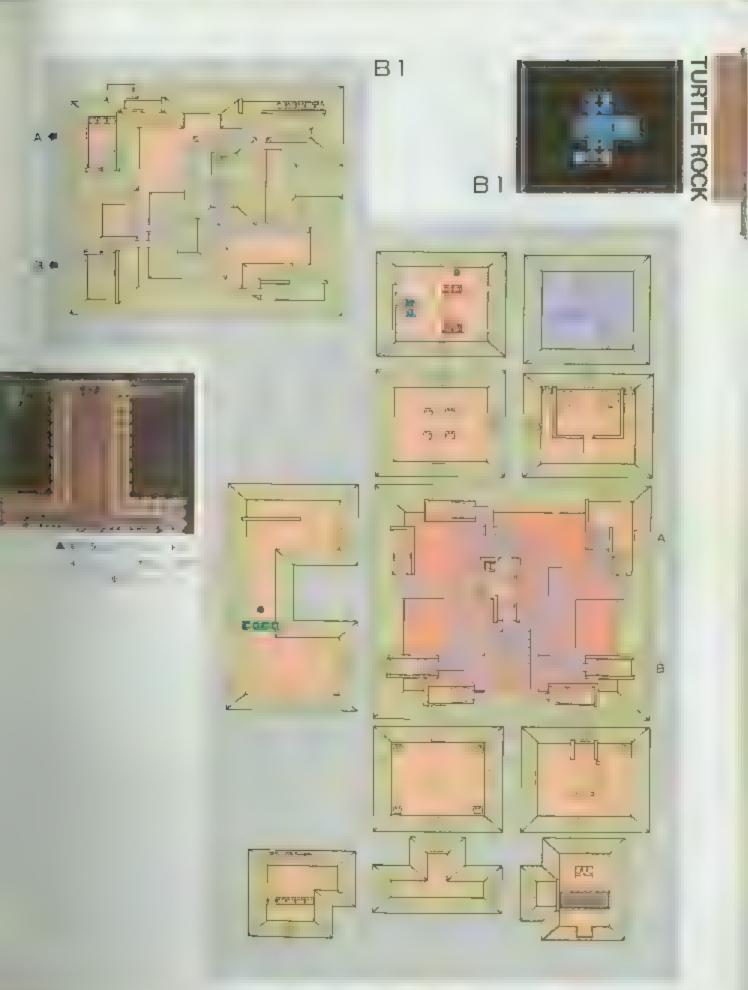
ナ 4 で オ 果れまるささ

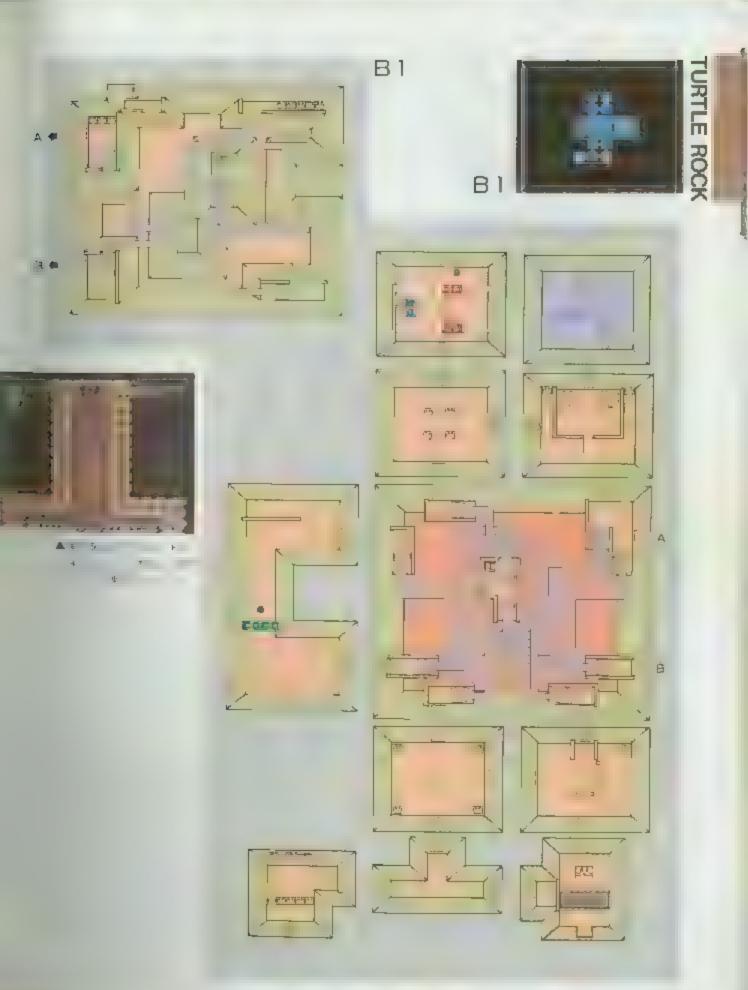
TURTLE ROCK MAP

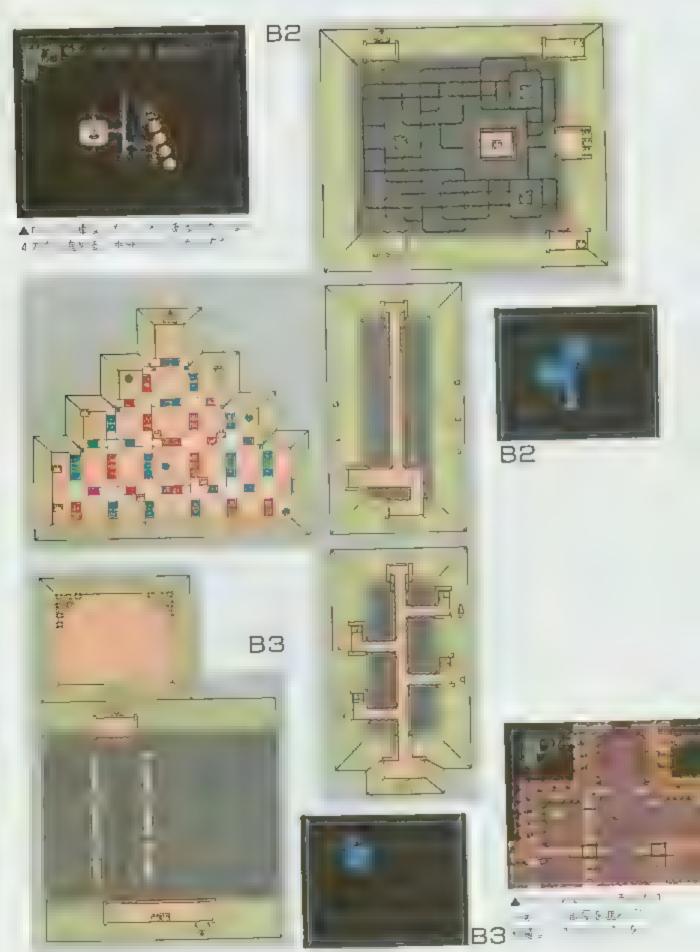
3本クイの魔法陣からカメの背中に乗り エイクで入り口を開いたら、いざ、ターン ン内へ。ここに入る前に必要な物は、ソマノ

「マ村 を まのクスリ。この中で魔法から れず ら、 ラ を使って脱出するしかなくな る な な かなんてき 待 で 。)

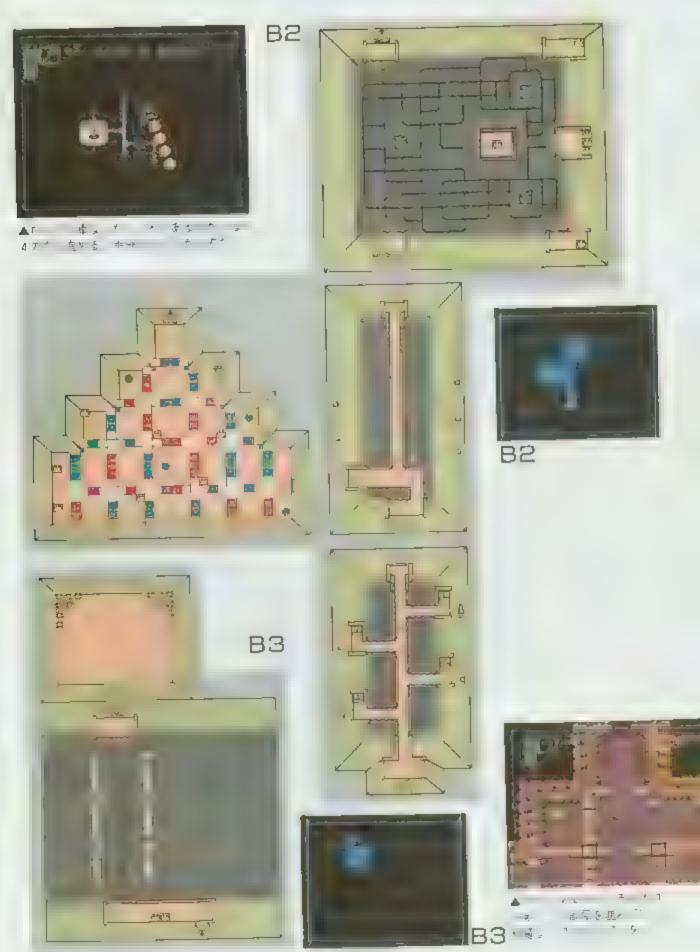








(76)



(76)



▲氷を出す方は、床を乗らせてしまうの「セーアイ こっちからやっつけよう。ロット関係が

ROUTE CHECK LIST

★バイラの杖。★ハートのかけらそつ。★ロ ブを渡るときはソマリアの杖で、魔法の床 をつくって。★十字ローブの部屋の右の部屋 幾台をつきて廃棄。 マープ。★+字ロープ の部屋、手前の部屋にコンパス。★日1ぶた つめのチューブの部屋、大きなカギは手前の チューブから。★もうひとつのチューブから 進んで、カガミの盾。★大きなカギの扉から 再びチューブの部屋、B2 磨いローブの部屋。 ★癿屋の真ん中、鼻を開けるスイッチ。★ふ たつめの廊下、一番南の宝箱 カギ。★クリ スタルスイッチの部屋から日3へ。★ボスの ふたつ首はロッドで。★ハート、ゼルダ姫。

ゼル伝ドリル大統領

問題1

写真のクイをある 順番でたたくと、 あるものが出現す る。それは何か?



15. 下1.章 2 3/ 7

3 % 1 -

問題?

▶ストのもので、カメ岩のなか、いるもの、あるもの。は 、いないも の、ないものにはXをつけなさい。

① まい服 ② セルタ

(3) 17 1

勾厂ケルビン

(5) ソマリアの杖

6

ウ カランメイタ (8) リンクのお

② ・ イヤーバー 「〇」ルイー5

問題3

次の写真のうち、魔法陣が鳴されているものを、ひとつ答えなさい













ガノンの塔へは7つのクリスタルを使って。

いよいよリンクの冒険も大詰めをむかえて、 ガノンの塔に挑戦するときかやってきた。

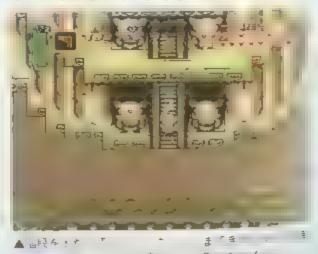
ガノンの塔は、光の世界ではヘラの塔があった位置にあり、入り口らしきものはない。 強い結界によって守られているこの塔は、7 つのクリスタルと、七賢者の血を引く娘達の 力かないと入ることがてきないのた

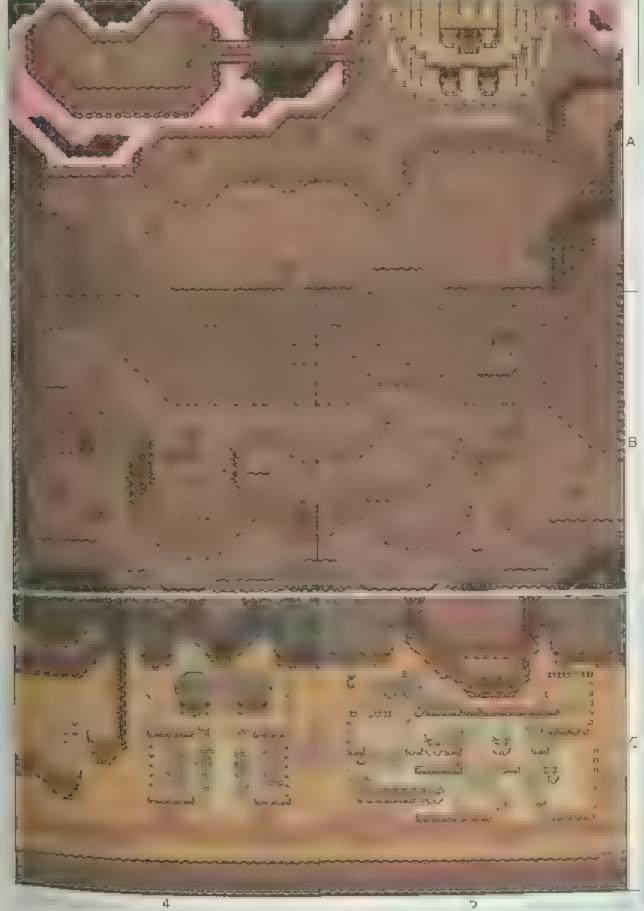
ダンジョンに入る前、もう一度リンクの 装備とアイテムを確かめる。7つのクリスタ ルは持っているか、すべてのアイテムを持っ ているか、ライフのゲージは十分増えている か、アイテムの持ち数は最大値までいってい

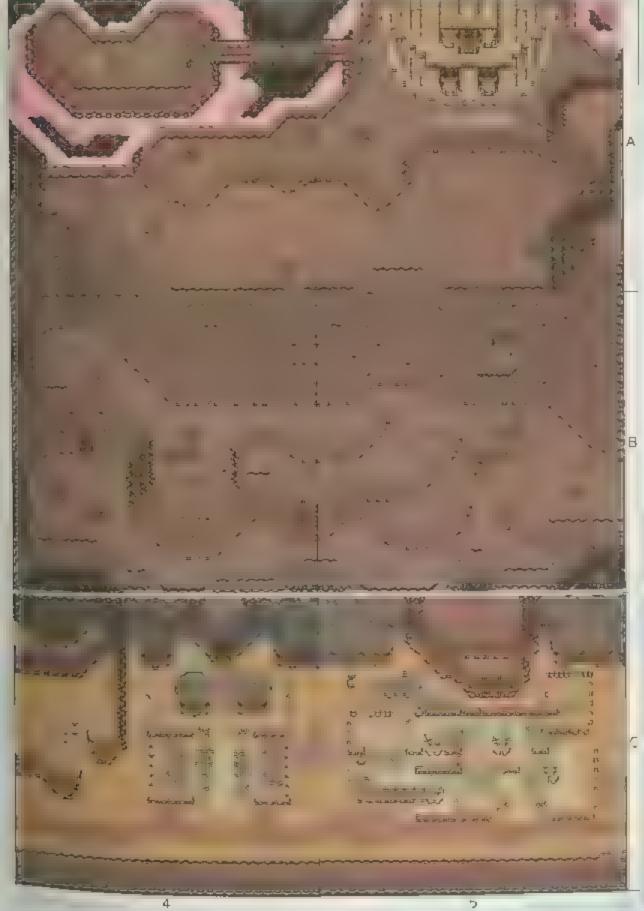
るか、弓やブーメランは最強になっているか ガノンの塔は、今までクリアーしてきたタ ションの中でももっとも強く、難しいとこ ろた ひとすじなわではいかない

集備が整ったリンクは、カノンの塔の前に立ち、7人の娘達の声を聞く。1つのクリスタルが、宙にきらめき、ガノンの塔の結界が破られる。塔の正面には、まるでリンクを招き入れるかのように、階段が出現した。あともどりはできない

リンクは静かに階段を上かっていく フルの平和をかけて、最後の戦いか始まる



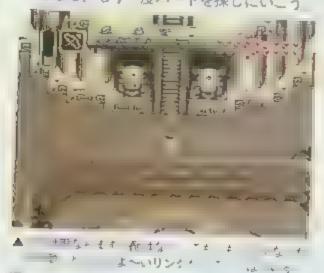




最後の挑製の前に もう一度よく調べて。

ガノンの塔まで進んだら、もうかなりの技 術や、知力を身につけているはず。あとは長 い戦いにそなえての、体力が必要だ。

ノンクの体力を示すライフのゲージは十分 だろうか。20個のハートが、画面右上に表示 されていれば心配はない。もちろん、それ以 下でも、卓越した能力があれば、ガノンを倒 すことは可能だ。しかし、少しでも不安を感 じるなら、もう一度ハートを探しにいこう



ガノンの塔周辺で、 取り忘れはないかな

初めの3個と各ダンジョンのボスを倒しているだけでも、14個のハートは手に入っているはず。ここ、ガノンの塔の周辺でのポイントとしては、墓地やカメ岩のダンジョンを進んでいる途中の通路が見落とされている場合かある







そのほかにも 忘れそうなところは…

それでもまだ、ハートが足りない人に無力 ヒントを出しておこう

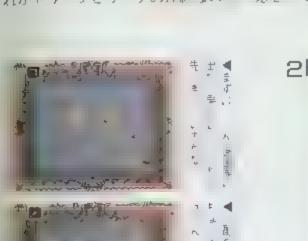
カカリコ村の同くつや、地下室のひび割は は全部入っているか。かけっこや穴ぼり、宝 箱屋でもらったか。歩いていて見えているも のはすべて取ったか。砂漠の神殿の北側は ワープしてみたか。きこりの木の葉は散らせ たか。クイの同くつによて、ナカ

思い当たるところがあったら今からではくはない、すぐに取りにいって、よう

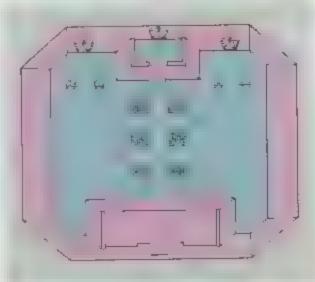




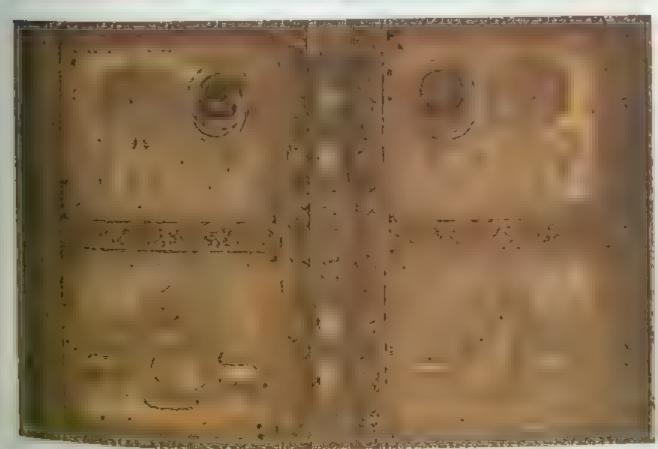
カップの塔、入ってすぐの2Fの部屋はレンと静まり返 て蘇力受討はない しかし、マーフを見ればわかる語 · 、 F、降・ると細かく部屋が分かれており、それさ れかト 1 クとワ プの連続なのけ 覚悟 て進め

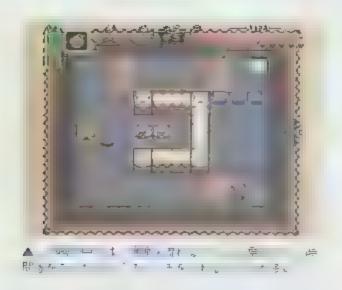


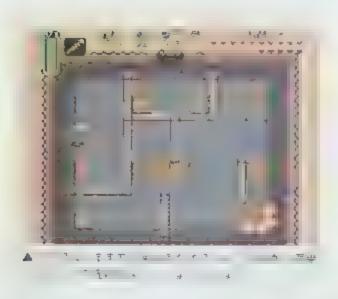


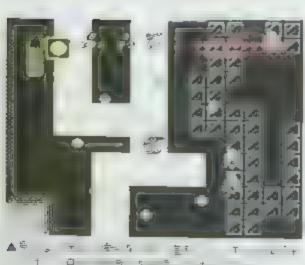


2F

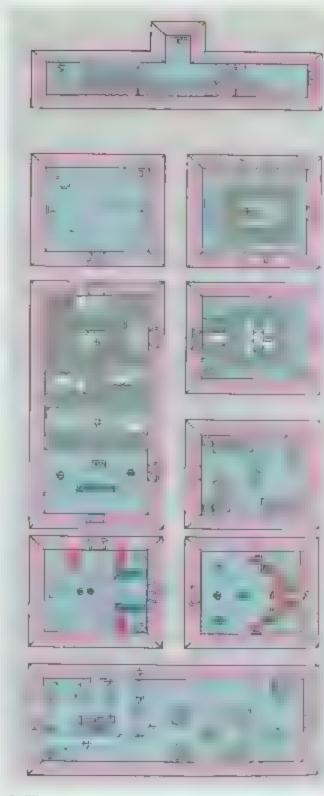




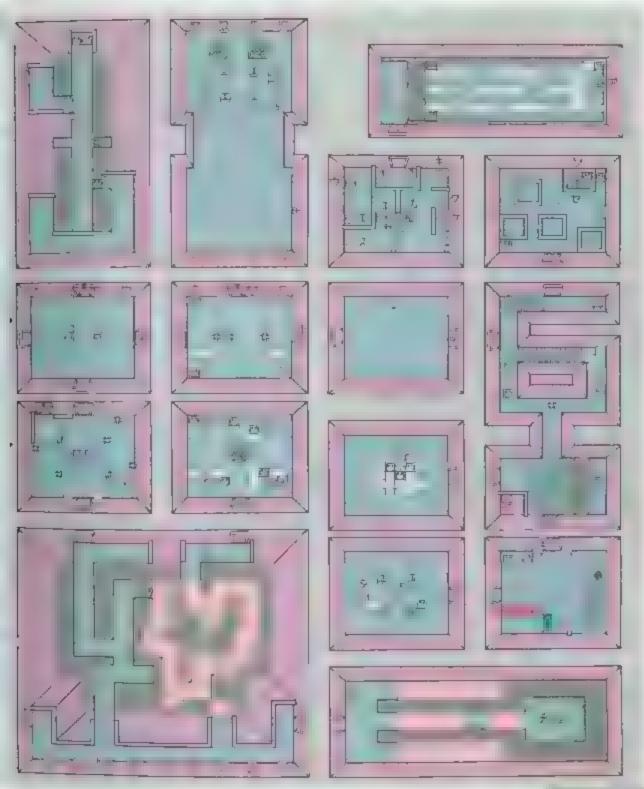


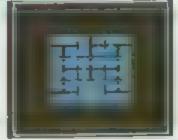


自 专 5 音 1 4 (52)



F ワープのつながりはア・ア、イ・イ以下同し。

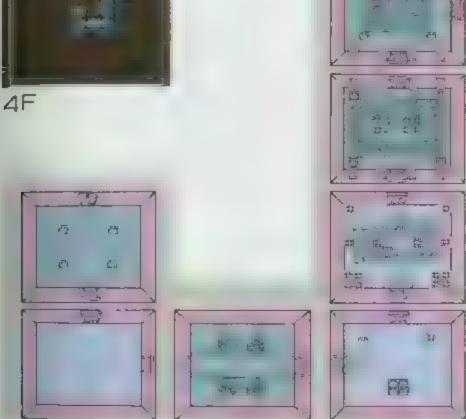




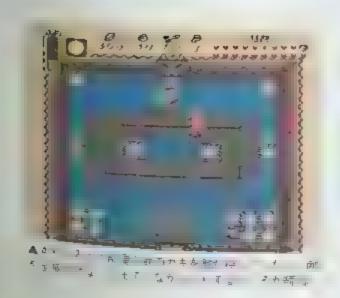
1 F

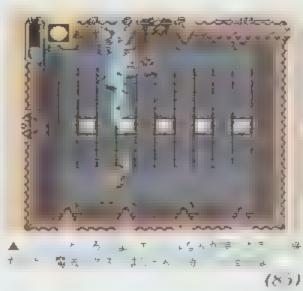




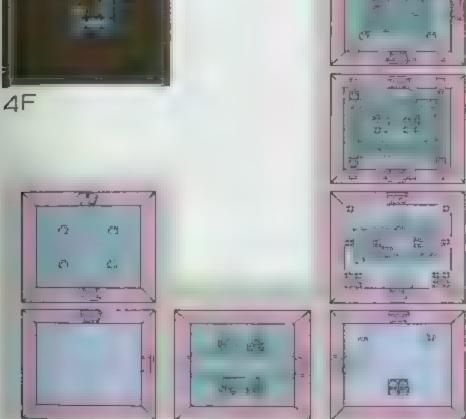


4F

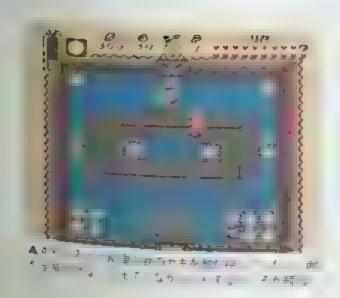


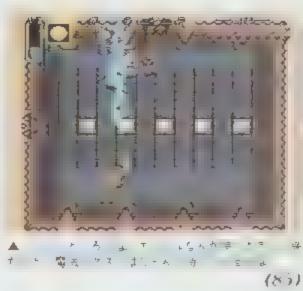


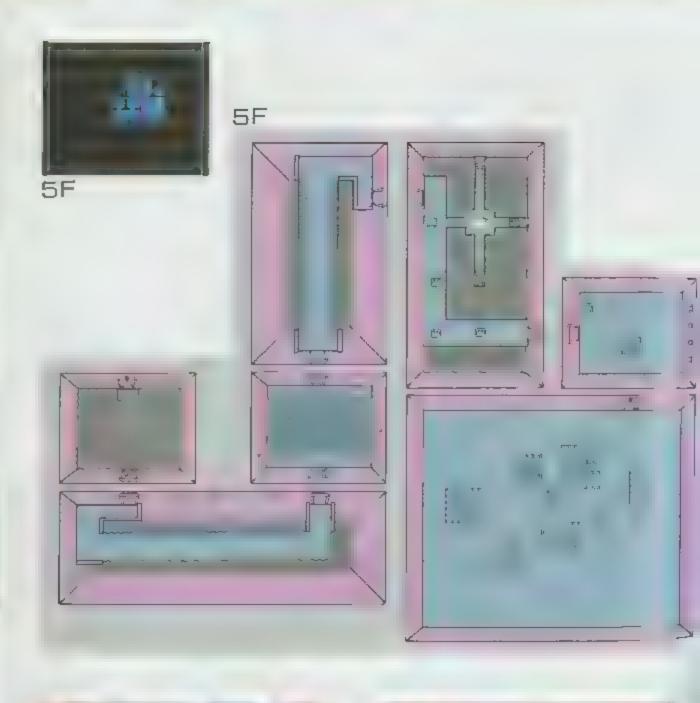


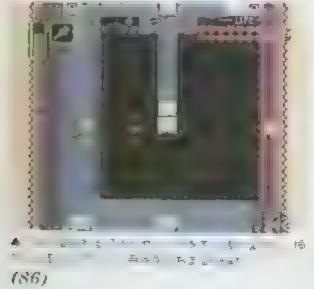


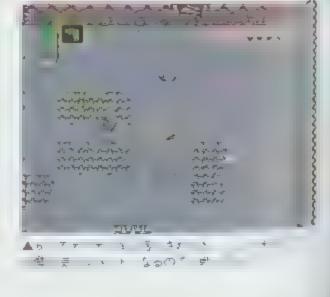
4F

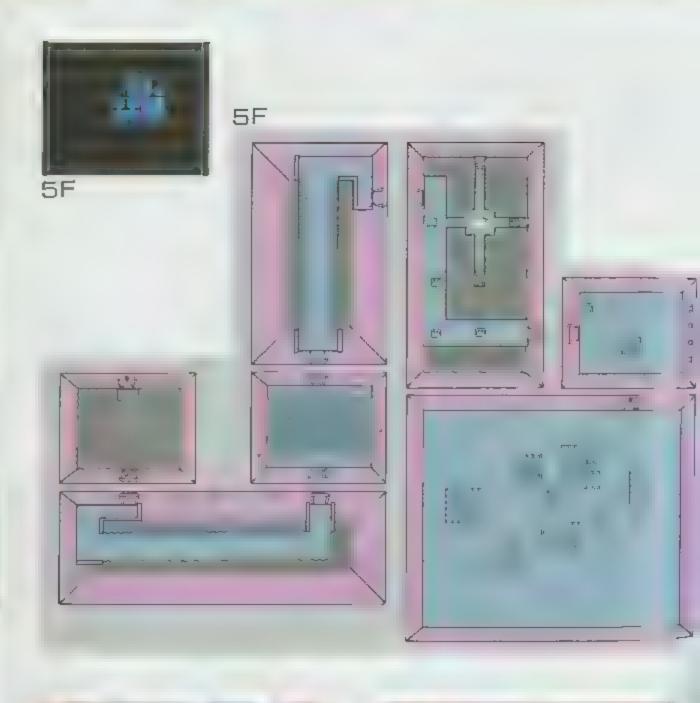


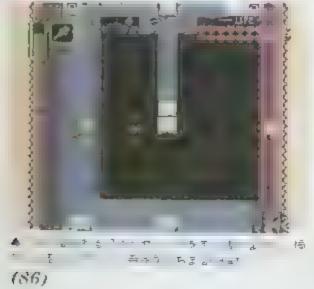


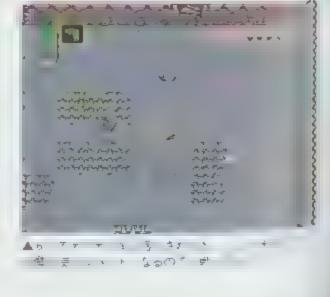


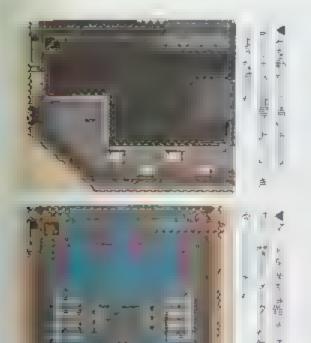






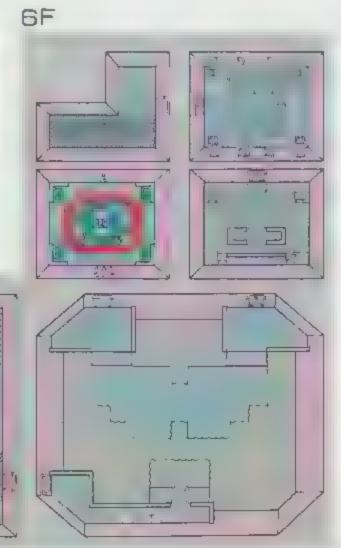






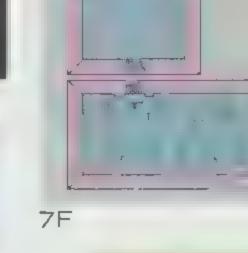












アクニムと2 度目の対点ししかし……。

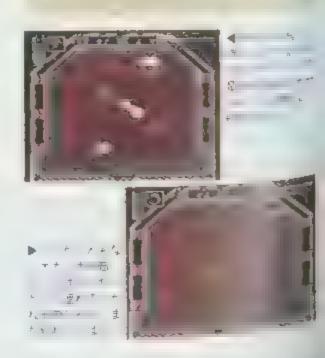
いよいよ塔の最上階のボスの部屋まできた。 ハイラル城で戦ったときを最後に姿を肖して いたアグニムは、こんなところに隠れていた のけ

アグニムをやっつけるには、以前の戦いと同じ方法を取ればいいのだが、相手もかなり 魔法の力が上がっている。今度は分身を動か して攻撃してくるのだ。いくら攻撃しても分 身の方をヒットしていては、アグニムになん のダメージも与えられない。アグニムの動く 影をよっく見て、本体の濃い影のところで待 機し、出現したら魔法を跳ねかえそう。今の リンクの力なら、必ず倒せるはずなのた

しかし、死力をつくして戦いやっとアグームを倒したリンクを待っていたのは、カノンの罠。最後の戦いはまだ終わらないのだ。

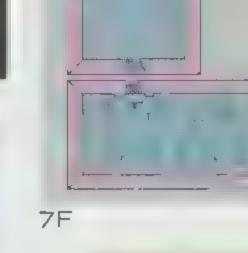
ROUTE CHECK LIST

★左の階段下の部屋、カギを取って左へ。★ 真ん中の石を押して左へ。★クリスタルノスタル ッチの部屋、布にマップの部屋。★ファク 屋から出て、見えない道路の部屋、通路では を、一方がってない道路では、一方では で、一方では、一方では、一方ででは、一方でで で、一方でで で、一方では、一方でで で、一方では、一方で で、一方では、一方で で、一方では、一方で で、一方で で 一方で で 一方で









アクニムと2 度目の対点ししかし……。

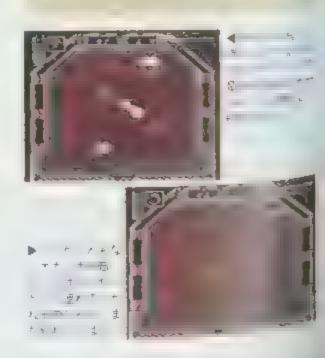
いよいよ塔の最上階のボスの部屋まできた。 ハイラル城で戦ったときを最後に姿を肖して いたアグニムは、こんなところに隠れていた のけ

アグニムをやっつけるには、以前の戦いと同じ方法を取ればいいのだが、相手もかなり 魔法の力が上がっている。今度は分身を動か して攻撃してくるのだ。いくら攻撃しても分 身の方をヒットしていては、アグニムになん のダメージも与えられない。アグニムの動く 影をよっく見て、本体の濃い影のところで待 機し、出現したら魔法を跳ねかえそう。今の リンクの力なら、必ず倒せるはずなのた

しかし、死力をつくして戦いやっとアグームを倒したリンクを待っていたのは、カノンの罠。最後の戦いはまだ終わらないのだ。

ROUTE CHECK LIST

★左の階段下の部屋、カギを取って左へ。★ 真ん中の石を押して左へ。★クリスタルノスタル ッチの部屋、布にマップの部屋。★ファク 屋から出て、見えない道路の部屋、通路では を、一方がってない道路では、一方では で、一方では、一方では、一方ででは、一方でで で、一方でで で、一方では、一方でで で、一方では、一方で で、一方では、一方で で、一方では、一方で で、一方で で 一方で で 一方で



ゼル伝トリル・練習問題

問題1

ガノンの塔で登場する敵キャラに〇、そうでないものにXをつけなさい







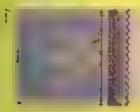


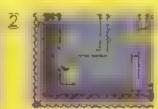


問題2

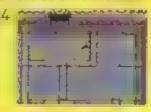
カノンの塔の中のワープ前とワーフ後の写真を線で結びなさい

(円82、83のマップ参照



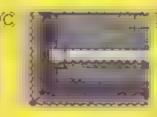


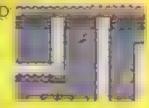






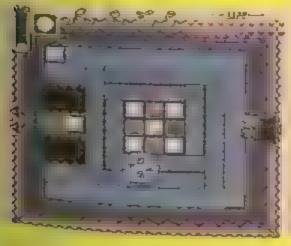


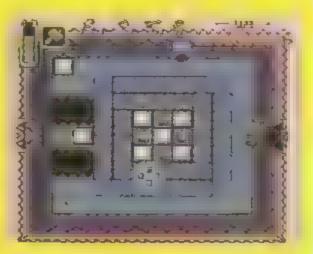




問題3

次の2枚の写真で、違っているところかりヵ冊ある、その違いを詳し くのへよ。





1

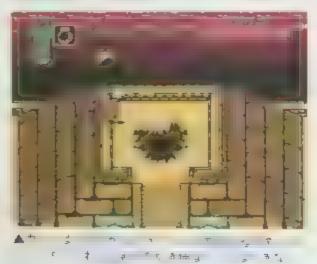


ガノンとの最初で最後の決戦が始まる。

ガノンの塔からオカリナの音によって、ピラミッドまで運ばれてきた。ピラミットの頂上には、今まではなかった大きな穴が開いている。どうやら、このピラミッドの中に、カノンの隠れ家があるらしい。思い切って穴の中に身を投じるリンク。ピラミッドの中に入ると、そこはガノンの部屋だった

かつて、ハイマルの民を巻き込んでの社総 なる戦、のまい敗れさり、封印されたはずの ガノンが、今リンクの目の前に蘇っている

7、リンクか持てる力のすべてを使い果1 こでは、この邪悪なる王カノンを倒さなけ



れば、ハイラルの地に永久に平和な日々はも どらない

リンクは、最後の力をふりしばって、ガノンとの戦いに挑んだ。邪悪な王には聖なる弓矢とマスターソードで、そして暗闇。(カノンの かけてくる意を切り抜ける 今までリンクが通り抜けてきた神殿で かれたすべての力を必要とする

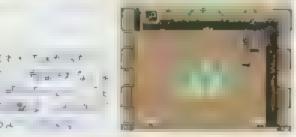
はたして、リンクはこの最後の戦いに勝つことができるのだろうか。

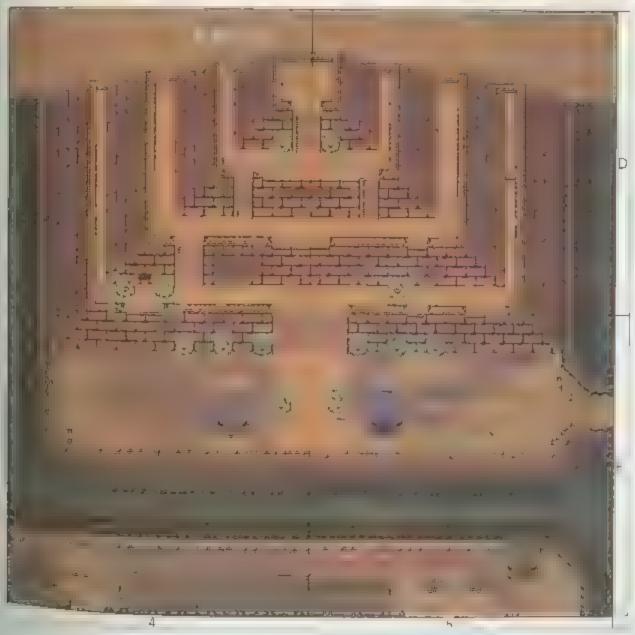
勇者の行く道が、トライフォースへと導か れますよう。











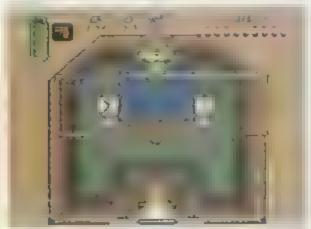
- S 7 P2 · +

京本 5 0 4 年 1 4 年

新しい帰還で、 ビラミットのひひ割れを!

ガノンとの戦いに敗れてしまったら、もう 一度やり残していることがないか考えてみる。 このピラミッドにある様いひび割れの部屋に はもう入っているかな。

まだならゾウの経営する規弾屋で、新しい 保煙を買い、ひびの奥にある泉にいってみよ う。そこには、姿こそ美しくはないけれど、 優しい心を持った女神が一人いるはず。彼女 の言葉を聞いて、装備をパワーアップしよう



▲昔は美人だったらしい女相 ')人は、願いの系 のべっぴんさんと知りあいらしい

テムを投げよう

ガノンの弱点を 思い出すのた

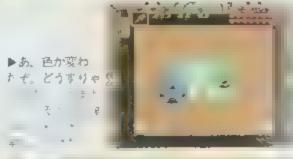
剝で斬りてけると、 握さの動きを、める ガノン。しかしすぐにまた復活し、怒りの炎 をあたりにまき散らす。なんとか静止してい る間にとどめかさせないものか

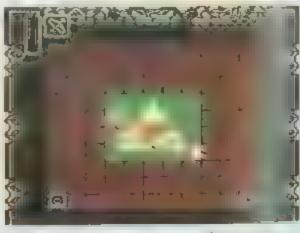
太った女神の言葉を思い出して、最後にパ ワーアップした武器を使ってみよう。聖なる 力を秘めた武器なら、ガノンの息の根を止め ることかできるかもしれない

ガノンの体の色が変わり、動きが止まった ときかチャンスだ。銀の失を放て (92)









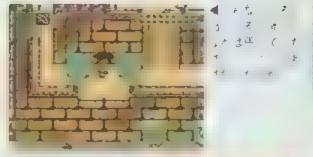
ガノンの攻撃に耐えかねて、落し穴に落ち ると、ピラミッドの中の部屋に出る。ここか ら外には出られるみたいだけど、かなり体力 を消耗しているはずなので、もう一度クスプ を買いに行ってもいい。

ガノンの動きさえ把握してしまえば、較い は卑 なるはず。何度でも挑戦して、ガノン をやっつけよう。

そして、見事ガノンをモ 「をり 100 素晴らしい感動がやっているのが

戦いと冒険を締めくくるにふさわしいシーン が、キミを持ち受けている





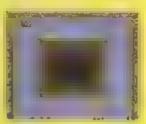


セル伝トリル★練習問題

問題1

大力写真の場所でピラ、 トに関系あるものに 関係ない ものにはXをつけなさい









問題 2

次ル文章の抜けている部分を書きなさい

- ・カンます ことがにてま
- ・ヒラー ・音が モダュ む こ さ 出っ
- ・たったける 昔は炒 ナー
- ・ドマ う硬しひひ割れは土 コージョー イサミ
- ・立 、 訂置 ます がふたつある
- つ (主)()(オ)()



ハイラル城の中庭の人り口はどこにある

まず、最初にリンクは自分の家にいる。外に出ると家のまわりの道には兵士がいて、リンクの行く手をはばんでいる。そのなかで進める道は、お城の東側の細い道だけだ。道なりに進んでいくと、いかにも怪しげな敷石に囲まれた植えこみがあるはずだ。この植えこみを持ち上げてみると、穴が出現。思いきってこの穴に飛び込んでみよう







2

ゼルダ姫はどうかって助けるか



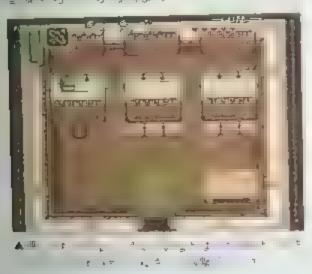




センタがは ハイフル場でに こと、「められている あ枝で トュ なたい や と地・宇 かきてきた ら、宇宇、はカキカかカーで そ しは鉄球を排・巨を降番だっまくでー・メンや 壺を使っ をナコーとうずればかきなカキを ことのできるたろう

ムドラの書はどうやって収るか

古代の民ハイリア族の文字を読むためのムドラの書。石碑の文字を解読するには必要不可欠なもの。カカリ 1村の南にある「書の家」、入・ナモブル、本が13高すさて「レク」はとどかない。押しても引いてもだめなら、えるい、本棚をゆらしてみよう

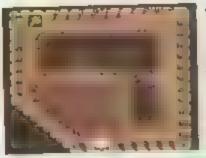


4

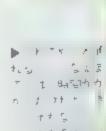
かじ屋の井戸に 入れない

カカリコ村の東にあるかじ屋の下には、同くつの入り口がある。入ってみると、中はすぐに行き止まり。扉が見えるので、きっと別の入り口があるにちがいない。井戸へ飛び込もうにも、クイがじゃまをして進めない

初めのうちは、どうにもならないので、マ ジーク・マータ手、入れてから、また来よ う。 クイはたたけるハズ







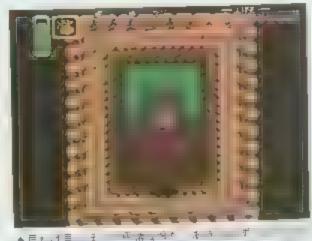


5

井戸に入ったが 何も起こらない

井戸に飛び込んで、同くつに無事に入れた ら、奥へ進んでみよう。そこには大きな手に つつまれた赤い石の像が。どんなに話しかけ ても、何もこたえてくれない

・ては、リンクの持っているすべてのア 1ヶ点を試してみよう 特、 何かいったけ た すると、と でもつ も な とかぎ るかもよ



かけっこレースで 勝てない

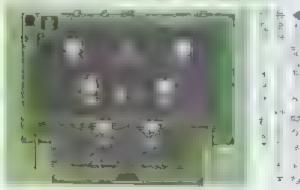
迷路を進む途中、植えこみを切るとルピーか田できたりするので、ついついそれ、気をとられていたりすると、すぐに時間はたってしまう。まわりのものには目もくれず、ひたすらゴールをめざそう、迷路の中で「・・」の印のある所では、さくをジャンプすることができるので、これをうまく活用すべし。



7

ペガサスの靴が 手に入らない

東の神味、応か、逆中で、神歌の西でする ようには、八キは、そのなった。、ま 神で、た長幹と、スーラからので、東 の試をは、間に、一手をは、一クの重気をた めずたが、単気で、音をよ、入れてから、ま えばねてくるようと言って、そばまる





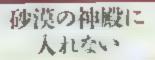
8

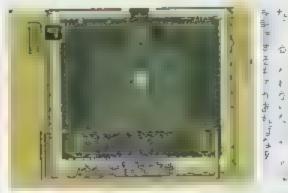
水門が 開けない

水門 ま自分で 泰丁、南、東原で 中 中へ入ると3つのブロックがならんで でうまく動かして宝箱をあけよっ

プロックは一度動かしてしまうと、もう動かないので、一回外に出て、また入ってみよう。プロックはもとの位置にもと







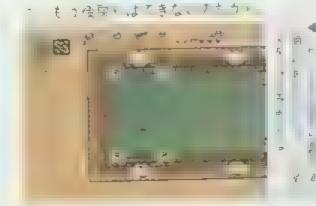
砂草の神殿には来たものの、入り口は大き な石像ではばまれている。石碑の文字を読ん でも、なにか書かれているのかわからない

こんなどきは、砂草の神殿の東にある洞く つに入ってみよう。そこには老人がいて、神 殿の入り方のヒントをくれる。この洞くつ以 外にも、神殿のまわりはよく見てみよう

11

砂漠の神殿の ボスキャラに会えない

ダンジョンマップとコンパスを見ると) †スキャーケ部屋まできているの。、 Tき 止まりにな て で 先、年ま りかてきな カ邪霊の寺、あることは間違いないの でてきるす、アカ とをやってみよ





9

変なおじさんが ついてくる





▲立て料をぬか

いてあたのに

あやしの砂漠の入り口には、変なおしさん がすわっている。話しかけても何も ナスて くれないので、立て札をぬいてしまった いてきてしまうのだ。こんなときは、「疾重 でをノウロー、させればもとの状態、もどる + +み、これ さん、もか、温度で カ キサ、ナラナノリ カナ 4つめアヒン も 関係してくるのだ。

ゾーラに 会えない

ソーフの果は、魔法屋の北東部にある、魔法屋の脇の道には大きな石があって進むことがてきないので、パワーグラブを手に入れてから来よう。広い地に出たら、浅頼を生で、奥へ奥へと行ってみよう。 ソ字型 なってる浅頼で一歩前へ踏み出すとソー・ナミれるお金をたくさん持っていくことも忘れす。



13

見えているのにハートが取れない





▲□ 中中 まま

・ 無れるかもね

14

願いの滝て 何もおこらない





* 44

ソーラの単の途中の竜には、村でっぴんさんかいる。竜の真ん中から中へ入って、泉の前に進むと「何かアイテムを投げますか」と聞かれるので、持っていてんどん投げ込んでみよう。すると女神が現れて質問をしてくるので正直では、カランなど、投げ、アニテム・返してくれるのでご安心を



幸せの泉に 行っても何もない

イ) ア資 中央、学力、島、、寿せ力家 ナると、のなりすい立つと「しゃ なねゃ ますか」とたずねられるので、ケチケチしな いて投げてみよう。

はしめは何も起こらないけど、これを何度 かくりかえすと、投げたルビーが100になる ことに、女神が現れて爆弾や矢の持ち数を増 やしてくれるというアリガタイ泉なのだ





2 7 2 2 1

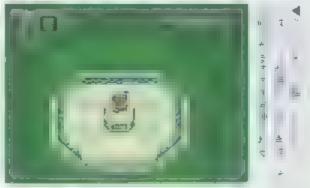
ヘラの塔の宝が 取れない



山の洞くつで由会った老人からもしす手。 入れるようにといわれたムーンパール。 4 F にある大きな宝箱は見えているのに、食印の 味か変化して前へ進めない。 こうなったら一 度5Fへ行って、穴からFのフロアへ飛び降 りてみよう。引印で床の穴を変えることをた れずに、飛び降りる位置もよく考えるべし

17

マスターソートが 取れない



まず、マスターソードは、迷いの森の北西 にある。そして、それを得るためには3つの 紋章を手に入れなければならない

マスターソードを台座から引き抜くために は、言葉に書かれた文字を読まなければなら ない。ムドラの書を使おう

魔法の粉が 手に入らない







迷いの森を歩いているときに、不思議なキノコを見つけなかったかな? またの人は、 まずこのキノコを見つけよう

そして、手に入れたキノコは、魔法屋のお ばあさんのところへ持っていこう。 Y ボタン で渡すことができるぞ。 おばあさんがキノコ を魔法の粉に調合しておいてくれるので、あ とで取りに行けばO K

19

可祭アグニムが 倒せない





1 フル成力 2 F の ハ・コー から結婚を 版 て最上階を下結す途中、長老サハスラー つのアドバイスのなかに、同祭アグームを倒 すとントがあるぞ。長老は同祭の魔力を逆に 利用しろと言っている。持っているアイテム で振り回せるものを使って、飛んでくる魔法 をはねかえしてみよう



20

闇の神殿に 入れない

間の神殿の入り口は閉ざされている。入り口を開くスイッチは、高い位置にあるのでりンクにはどうにもならない。は高さります。 ていると、カワイイおサルかわける。本ましいといってついてくるので、わサルとで行ってみよう。身軽なあサルならスイッチを押すのはった。クラネ





(100)

魔法の粉が 手に入らない







迷いの森を歩いているときに、不思議なキノコを見つけなかったかな? またの人は、 まずこのキノコを見つけよう

そして、手に入れたキノコは、魔法屋のお ばあさんのところへ持っていこう。 Y ボタン で渡すことができるぞ。 おばあさんがキノコ を魔法の粉に調合しておいてくれるので、あ とで取りに行けばO K

19

可祭アグニムが 倒せない





1 フル成力 2 F の ハ・コー から結婚を 版 て最上階を下結す途中、長老サハスラー つのアドバイスのなかに、同祭アグームを倒 すとントがあるぞ。長老は同祭の魔力を逆に 利用しろと言っている。持っているアイテム で振り回せるものを使って、飛んでくる魔法 をはねかえしてみよう



20

闇の神殿に 入れない

間の神殿の入り口は閉ざされている。入り口を開くスイッチは、高い位置にあるのでりンクにはどうにもならない。は高さります。 ていると、カワイイおサルかわける。本ましいといってついてくるので、わサルとで行ってみよう。身軽なあサルならスイッチを押すのはった。クラネ

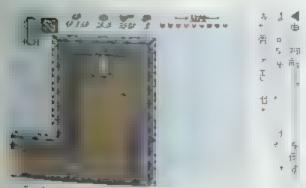




(100)



闇の神殿の ボスの部屋に行けない

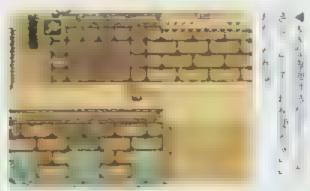


も 算り物配。 ひきつつき、ここでもまた く手をさえぎられてしまった

7 Tき止ま な ナ と ろ、はで 4 3 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 5 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 1 **

ゾウの爆弾屋が 大きな爆弾を売ってくれない

光の世界でサンクの家のあった場所は、間の世界では爆弾量でなっている。 では、 普通の爆弾と大きな場所を売っている。大きな爆弾は、いついなったと応じ、るかはヒー・ちょっちょうお店をのぞいてみよう 普通の爆弾では開かなかったところも、これならだいじょうぶだそ



23

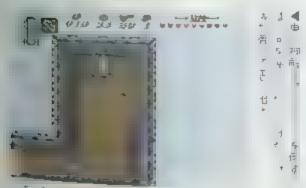
水のほこらに 人れない

長老サハスラーラは「光と闇のそれぞれの世界にあるものは、互いの姿をまねている」 1つのものが変われば、もう1つのものも変わる。 本書 ている。つまり、ワープして大の世界の本語の姿を変えてもどってくれば、動力世界の楽も変わって、るべまり、こまた





闇の神殿の ボスの部屋に行けない

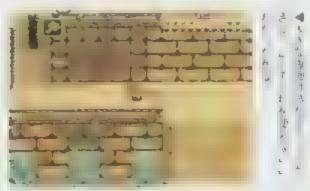


も 算り物配。 ひきつつき、ここでもまた く手をさえぎられてしまった

7 Tき止ま な ナ と ろ、はで 4 3 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 5 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 7 ** 1 **

ゾウの爆弾屋が 大きな爆弾を売ってくれない

光の世界でサンクの家のあった場所は、間の世界では爆弾量でなっている。 では、 普通の爆弾と大きな場所を売っている。大きな爆弾は、いついなったと応じ、るかはヒー・ちょっちょうお店をのぞいてみよう 普通の爆弾では開かなかったところも、これならだいじょうぶだそ



23

水のほこらに 人れない

長老サハスラーラは「光と闇のそれぞれの世界にあるものは、互いの姿をまねている」 1つのものが変われば、もう1つのものも変わる。 本書 ている。つまり、ワープして大の世界の本語の姿を変えてもどってくれば、動力世界の楽も変わって、るべまり、こまた



オカリナが使えない

間の世界の動物の広場で出会った少年から探してくれと頼まれたオカリナ。見つけた後ちゃんと少年のもとしまって、 すかな? そして、そのとき少年にす されたは言を村のある人に届けただろうか? 以上のことをキチンとやっていればオカリナの使い方は、わかるはずだ。約束は守らなくっちゃね



25

ドクロの森のすべての 部屋に行けない

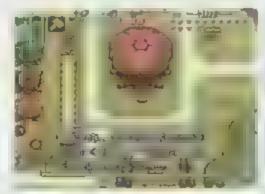
ドクロの森のダンジョンは、あちこちに入り口かあって、とても複雑なつくりになっている。入れるところ、落ちることがてきるところ、すべてまわってみよう。また、部屋のなかをぐるぐるまわっていると、思わぬところから外に出てきたりする。大きなモンスターの骨を見つけたら、燃やしてみよう



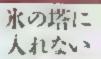


.26

はぐれ者の村の ダンジョンに入れない



入り口は閉ざされているので、押したり、 引いたり、いろいろやってみて!!







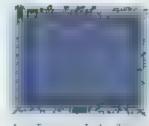
▲響の世界から、こって窓 ▲ こっっとりせま

7 , / 出頭 /

水の培は、東、水の流影、寒まれて、て、 中に入ることができない。光の世界のこの湯 所を思い出してみよう。ハイリア湖の中央に 位置する グラム、は、重い石がある。それ まてはほちょいることかできなかったけど ワフルクラフを手に入れればだいじょうぶ 石の下には、水の塔への魔法陣かあるのた

29

氷の塔のスイッチか 押せない





まりが培と ても せい 世り と つつ、タンションなのか ぬとらぬまで る と部位の喜ん中にスイーチがある 踏む一館 は弾 た、重・とす までしま 何 ナ重、 なるようらもグラキまれよい のた かの無屋かれまってつは、ナ あるので きと でみよう ナー と、 □ つても 、* ナては*, ·のた

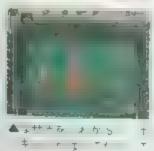


27

はぐれ者のダンジョンの ボスキャラに会えない

たの世界で長老の家のとなっ、は、ナーカラ >インドという光のキライな盗賊が住んでい たという話をおぼえているかな? ボスキャ ラの弱点は光だ、コンパスがしめすボスの部 屋の天井をこわして、光を通すと正体を歩む すはずだ。そういえばダンジョンの中で助け た女の子はなぜか光をもれているとめ ・ニュケが量、つれて、一みよう





忠魔の沼に 行けない

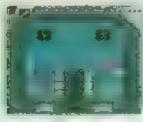


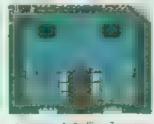
アイ・ア から はって 単っ 中

関の世界からは 単篇で 10 は2 でないで、 でもまりワードではなましてもも ファイル ライ マル ライ 京市 の高い、あるので こうしょ アイナー いく ひょうない オカーナラ吹いた こうはん まい まってきる アイ・ファイン はい ださ

31

悪魔の沼の 神殿の大きなカギが収れない





▲ TM 指力。 4 TD T # △

1 18 181 2 31

す アア学宝 ペアーカで、、またらきなか もか見つからな。人 長幸さ ト イスをも やんと聞いたかなり 4 = であり を せま 道はひらけると言って そ 1 = の部屋 を る4 つて層出し入をでけまっと思 でも 1 = クカ ま で 4 で まず れを配た できなったのけるよくする とた



32

シェイクが どこにあるのかわからない

間の世界の北東(光の世界で ある近辺 ま ウァイカまた と つせ 、まのみ切けます イあれ と書いてきる タス 、何か枝けたくないちゃつよね。 まるトウロでも石 囲まれてい けてみよう するとときなりです。

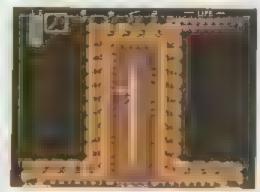






一度人った部屋から 出られない

ダンジョン内の部屋でカギのない扉が開まって出られない場合。脱出方法 I、スイッチを探して押す。 2、部屋内の敵を全成させる 3、床か壊れないか調べる。 4、 Bボタンで扉に背を向けたまま出る。 5、 燭台をつける 6、敵の攻撃が終わるまで待つ。 7、石を動かす。 8、 ラーを使って入り口にもどる



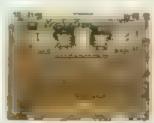
であまて出いれる人たろうか

35

ガノンの塔に 入れない

この塔に入れない理由は、ふたつある。7 人の競達と7つのクリスタルを集めていないか、場所が間違っているかのどちらかた

間の神殿、水のほこら、ドクロの森、はくれ者の村、氷の塔、悪魔の沼、カメ岩。全部付ったかな。それから、場所の確認。カノンでは、は、「頂」で草木中 カ×てで西・・





▲ほり、7つあるで 。 ▲ t サブ世界では 個でも欠けたらダメだよ。へっの塔かあった場所だ。



33

カメ岩が開かない





A P & FORT & E.

▲行和7覧示。ヒグ」。乗って、魔法を使ってみよう

する、名のダンジョンを開いたとき、確か なもの印と同し魔法を使ったよね。この ・岩の開き方も、それと同じ。

ヤブ世界から魔法陣を使ってくるのだ。

ガノンの塔の ボスの部屋に行けない

ボスの部屋に行くためには、まず大きなカ キを取る。大きなカギはB1、これは1Fの 床を爆破して落ちた先にある

これを取ったら、2 Fの広間にもどり、真 ん中の階段を上がっていくのだ。あとは、長 い道のりだけど、迷うことはないはず。敵の持 っているカギをうばい、燭台をつけて進め





夏 1 1 1 2 1

▲性片 · 小 · 第 5 + 1 E 3 -

37

ガノンが 倒せない

よ、どうしてもガノンか倒せない場合 だけ、読むこと。ピラミッドの壁を破って、 女神には会ったか。女神に、ある武器をパワ ーアップしてもらったカーその武器を使って、 ガノンを攻撃してみたか、燭台をつけて、ガ ノンの姿が見えているか。ガノンの動きが上 まったときに、ほかの武器で攻撃してみたか



ハートが 20個集まらない

ハートのかけらのヒントリストだし えか らない場合は、これを参考にするべし

カカリコ村同くつ。ブライントの家。迷い の森著し穴。かけっこレース。水門の介 の中砂草の同くつ、砂葉の小道 島、教会脇の5つ岩。メガネ岩。メガネ岩の **届くつ。ピラミッド、ハイリアの小島 動物** の広場南の洞くつ。墓地北の洞くつ。きこり の木。マントをまといし者の周くつ。クイだ ら(tの庭。砂臭の北の高台 沿のほ n メ岩西の難れい島。へつの塔東の周く 索籍屋 穴ほり屋。以上か場所のヒント 取 り方は、爆弾でひびを開ける、ワーフする、 がピント。かんばってたくさん集めれば、戦 いが少しは楽になるぞ (+P16)





▲こういうのは楽に取れる から嬉しいんだけどな





ガノンの塔の ボスの部屋に行けない

ボスの部屋に行くためには、まず大きなカ キを取る。大きなカギはB1、これは1Fの 床を爆破して落ちた先にある

これを取ったら、2 Fの広間にもどり、真 ん中の階段を上がっていくのだ。あとは、長 い道のりだけど、迷うことはないはず。敵の持 っているカギをうばい、燭台をつけて進め





夏 1 1 1 2 1

▲性片 · 小 · 塩 5 + 1 E 3 -

37

ガノンが 倒せない

よ、どうしてもガノンか倒せない場合 だけ、読むこと。ピラミッドの壁を破って、 女神には会ったか。女神に、ある武器をパワ ーアップしてもらったカーその武器を使って、 ガノンを攻撃してみたか、燭台をつけて、ガ ノンの姿が見えているか。ガノンの動きが上 まったときに、ほかの武器で攻撃してみたか



ハートが 20個集まらない

ハートのかけらのヒントリストだし えか らない場合は、これを参考にするべし

カカリコ村同くつ。ブライントの家。迷い の森著し穴。かけっこレース。水門の介 の中砂草の同くつ、砂葉の小道 引教会脇の5つ岩。メガネ岩。メガネ岩の **届くつ。ピラミッド、ハイリアの小島 動物** の広場南の洞くつ。墓地北の洞くつ。きこり の木。マントをまといし者の周くつ。クイだ ら(tの庭。砂臭の北の高台 沿のほ n メ岩西の難れい島。へつの塔東の周く 索籍屋 穴ほり屋。以上か場所のヒント 取 り方は、爆弾でひびを開ける、ワーフする、 がピント。かんばってたくさん集めれば、戦 いが少しは楽になるぞ (+P16)

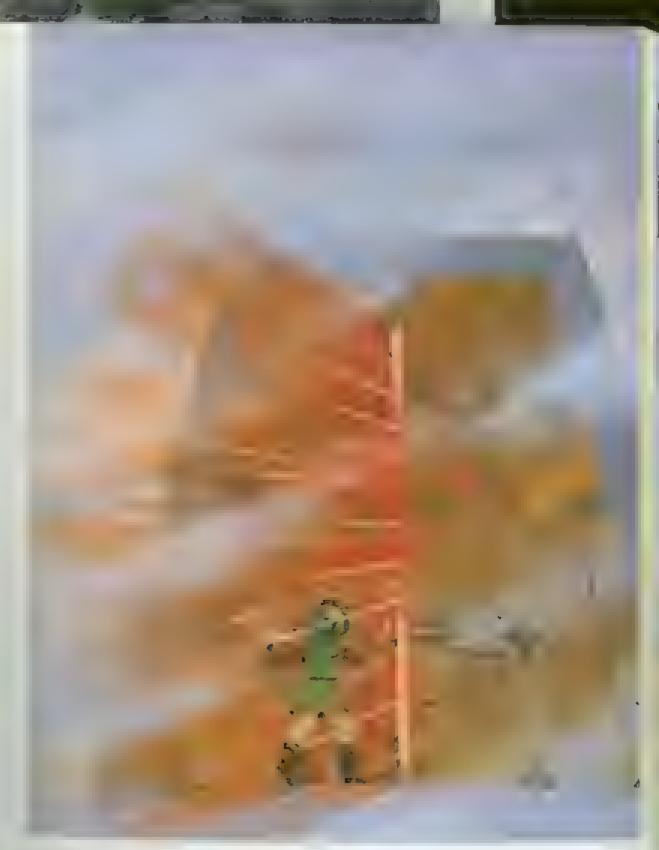




▲こういうのは楽に取れる から嬉しいんだけどな







CHAPTER 3
PRACTICE

ゼル伝ドリル・応用編

大好評上巻の基礎編に続き、さらにやりかいのある応用編を用意しました 伝説の勇者の皆さん、奮ってチャレンシしてみてください。(解答P163~)

[[国語]

問題1 次の漢字の読み方を書きなさい

、闇の世界 2、盗 賊 3、封印戦争 4 ・ * * 5 ~ ‡ 77

6 E 7 + 4 8 9 9 10 10 11

問題? ない言葉の使い方として正しい方の記号を書きなさい

[数学]

問題1 欠で数式の支機、よいるものを 下の解答科は「遅んて記号を言







解答群











問題2 カス文章を呼んて下し設問、答えなさい

たけし君は魔法屋で赤い東二つと、他のため経つ東一つを買いました。青い葉もましかったのですか、60年ピーと名く、お金が足りなくなるといけないってあるいめました。ノーラの東へい、準備が整ったので、魔法屋の東に埋まっている岩をとけて進みます。近中、敵とはまったく戦わず、ライフケーンをしても成らさずにいキングノーラのところまで行き、ノーラの水がきを買いました。たけし君はよろこんで泳いで帰りました。

設 間 1 青、葉い値段は、赤い葉で紙っ葉を合わせた直設より2011年 安い 緑っ葉は赤、葉の牛守の直段です。緑の葉で赤い葉の値設はそれぞれいくらで!

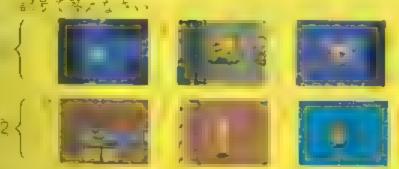
(緑の草は ルピー) (赤い薬は ルピー)

設 問 2 たけし君は全部でいくらつかったでしょう。

ルピー)

[理科]

【問題1】「2.写真カクレーで、それぞれ一つだけ生息地の異なるものがあります。



[英語]

F=題1 T タ英文を訳しなべい

I gave up Zelda im stuck! said Ben What happened?

**Sked Mary "What's the problem? Ben answered trued everything but nothing happens in the well of the Smith shop.

Did you try dredging the magic powder over the statue?

Phwder!? Oh is haven't thought of that! Thank you,

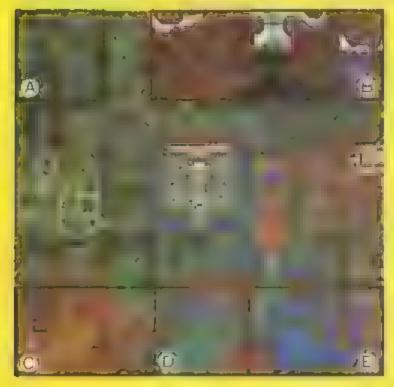
I return home and try that out in no time Good Bye.*

Bye Hang tough:

(109)

[社会]

問題1 Tの地図 関して設問に答えなさい 設問 1



A Eのそれぞれの地名 を解答群より選んで記号 で書きなさい

A()B()C()

D()E()

解答群

ア、あやしの砂漠

7 %

i c

設 間 2 A~E地方の特権品として、正しいもの3 つきみれぞれ織が記号を書きた

A・・・ 盗賊 イ、マスターソード ウ、将棋の駒

ナートのかけら オ、しゃもじ カ、てんぐさ

B地方 ア、エーテルの魔法 イ、こけし ウ、黄金のハチ

す 真珠 オ、ムーンパール カ、マンカルミラー

C・* ^ へんなおじきん イ、サホテン ウ チ

十二年 新 4) 歷清里 4 | 南岛中

設 間 3 草原のほこら地方に関する制造として 正しいも々には 誤りのあるものにはXをつけなさ、

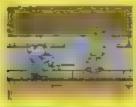
ア 草原のほうしかしい キャー・・・・・

\$ c

电设制电流 化环分二烷 二二氨二氢医乙酰二丁二

[保健体育]

問題1 「の写真の場面で、主人なかしなければいけない動作にもっとも聞きあるで ポーツ、運動はどれか。それぞれ一つ選んで記号で答えなさい



A 写付 B # ** C 相達



A 代刊的が B 代学権 / C - t -



A 3 g B ' C ...t



問題2

下の写真の状態のとき、もっとも適切な手当での. 連具はとれか記号で答えな さい











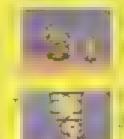


[音楽]

問題1 下の4種類の効果音のうだ「カキルかかっていないとびらを聞く音」と同し 音が出るもれかいくつかあります。すべてを記号で答えなさい







問題2

「の写真にある3本の クイは、正しい順番に たたくとチャイムが鳴 ります。その順番を空 欄に書きこみなさい。



「'92・ゼル伝共通一次テスト

P114の応募要項を読んで、公開模試験にご参加くたさい。素敵な賞品か当たります。 [時間80分/満点100点] *公式カイドフック(上下巻とも)の持ち込みは許可します。

問題1

たら美字のなかで正しいものには 、間違いのあるものには×をつける 読み方は正しいもハビします 配点/ [問2点 計1]

11 12 7 2 2 卡李州八十十 3 第字

4 1 1 1 7 5 , , , 2

問題2 次のケーム英単語の意味として、もっても適切なものを解答群より 。 号を書きなる。 - 配き - 間2も つき

1 curgor 2, continue (

3, save () 4, manual (5 .1...p

E 754 F to G " H to "

問題3)次の数式の空間に入るものな転答群は、塩人で計号を記入しなさい

##25 ·



4 4



解答群









問題1 下の地区、関して設問に答えなさい



設 問 1

空欄ア〜エに入る地名を解答群より 選んで記号で答えなさい

(配点/1問5点 計20点)

7 1 20 E

解答群

A + 1 B ' €

C、わきわいの也 D、ガルの塔

E、Lあわせの泉 F、闇の神殿

設 問 2 すの雑貞屋の店内の写真として、正しいものはどれか 記号で答えなさい (配点/1問3点 計3点)







()

問題5 「の写真の場面で主人公がしないたいけない動作にも・ども関係のあるスポーツ、運動はどちらか。それぞれ一つ選んで記号で答えなさい

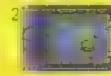
(配点/1問5点 計20点



Bag



A 1 2 7 3 L t





T 75

7 00 1



P112からの「92セル伝具」。次テスト、チャレンとしていたたけましたでしたしまうか? すてにハイラルに早和を見かった人も またどこかの なって 思政書間をしている人も 世記 スパーからもし 外な発見があるからし スパーからもし 外な発見があるからしは さみこまれていたアンケートはかきてこれをくたさい あて先ノ下101・01末 ス名子代田マーソ橋2 3 1小学館でもルタの伝え トリル保 しめ切り/92年 スの伝え トリル保 しめ切り/92年 ていたたきます

●官製ハガキの場合の解言例

で、はていた 戸中だ

4 Stat PRAXE

. 5 62 63 6 4 1

ゼルダ "WANTED" ハ チかもらえる





CHAPTER 4
TECHNIQUE



ハイラルにはアナタの知らないことがたくさん

はたして、キー まゼルタ姫を助けた。た おめでとう







サア、見つけにいこう。キミの知らないハイフルを、するとわかってくるはずた。主人 、ハカー、* 死罪なり 広大なハイフルにしてみればり まさなもです。 「行っする数々です。」

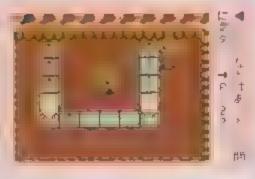
(116)





■オタスケ技■

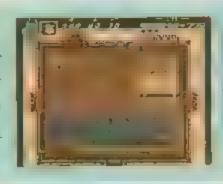
・ トナ 助 でる 翻去で たりもつな レッ 力な でな、も買えな ナト なト、モなだ でくれるでか で実材が 秋 子 广 で ま! + 円 よう



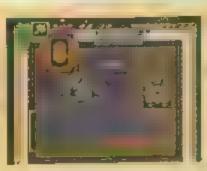


₿ ■れキャラ技

すっい、が作するのま ないも結ちゃっぱりりしゃな みんなと、イーまんなも さった。るイーまらもゃっり んなと、スプロッドでなん アーチャ・C連をスたり



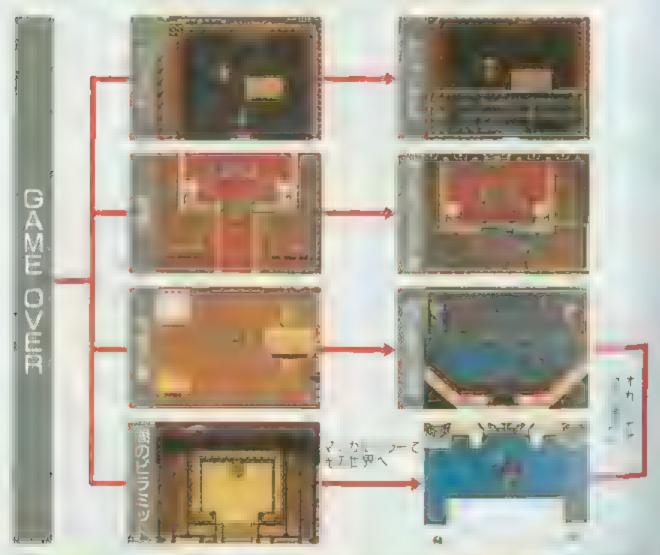
ヤ ハ は ハ . かな す と 早で それ す * 臭 、な で あっ からな変化を集 ダナナ 上作 セレフ マ フ アキ ない せひ かち 計 ては このさ



ナ・カー サロー サー

オタスケ1 再スタート地点別ハート回復法

ケーム下点はモノムで移動手段がかなり限 定されている。 では通になってくるのか 1.ケー・ケートの回复去。 昨点屋でし と をもれまま。アフキーもなっか。 ナシア



最終的には魔法屋が一番

オカリナというアイテムを手に入れたあとのハートの回復方法は簡単、オカリナを使って2の場所へ移動すればいい。間の世界にあるダンジョンの攻略の前でないかきり、これが時間的に一番早いパターンである。ここならハートを満タンにこれ出と、こでりを購入することもできるのだ。そうそう、緑のクスリナ(けは撃去屋の近くにある女神の泉で頼給してもらおう(→P121)。ルピのムタ使いはしないように、



オタスケ2 ハイラルにある妖精の泉一覧表

●光の世界



・ ・・・大きな妖精かにる泉 」 いっさな妖精がいる泉

●闇の世界



あやしい壁に爆弾をしかけるのだ!

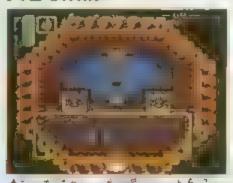


グンシーファゲームオート 、な た場合、再スターが地上げ近 、しる人々、会、、しくび ま と ても光変な とてある ナーアメ 正したい の各や あるが 精造が 住んている泉た

ナナし、泉ナ入り口は人目、触れないよう。なっている。見つい たま、お塚映などで壁を壊さな ではなわない。がなひがた人一で いる壁があったり、その「慢弾を までみよう

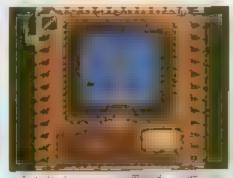
それで、これな好情は石を持つ、 上げたり、オン体内がいったとき にも出現するのた

大きな妖精



可装 7 机金头

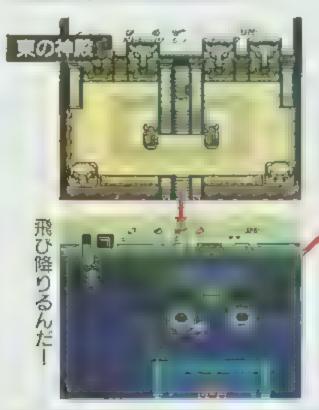
小さな妖精



オタスケ3 ダンジョン内の秘密の泉

なんと、ターレ 3 内でマーク きっされない 妖婦の思わあるのた ブ場 4 ペー・は、下で紹介 ていろよう。 大きなこの中 水棒棒機の見えるべ 飛び 2 がはいい

度もの犯案がらまれる疑糊は何葉 現するので つまく利用すればら、 略かかない乗いなるはず たた





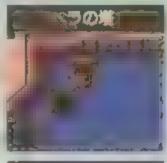
ハートを回復

こんなところにもあります

事の神殿の他にも妖精の泉かった。 ンは多数ある へきするとボスの部屋にたどしつくよりも行くのか難しい場合もあるが、 はダンジョン宇 全収略をめさす意味でも、ぜひ見つけたしてほしい

ポイントはこの制屋へ行くた ダニパミュ も え 型すり 足さない まち 使さゆ 事 11 ションの下の方の間にある場合

か多いというでと、好精たちは キミかくるのを持っているぞ。









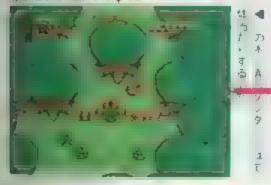
の要なで向う例へ移動

「オタスケ4 木の中から魔法の壺が

ダッシュで体当たりだ!



魔法の壺が出現



タキのタン。 ン、なると魔法のもを主責するア イナムを使う機会が増えて、る 緑のタス 、(同) 夏 する下もあるか カカ・コギのも、ある の木 ほ 当た すると 大きな魔法のらも出現すると

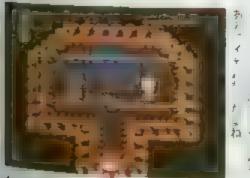
これで満タンだぜ



▲ * 一種を取りはなるプログラック り長す サ

オタスケ5 女神がくれる緑のクスリ

女神の泉に



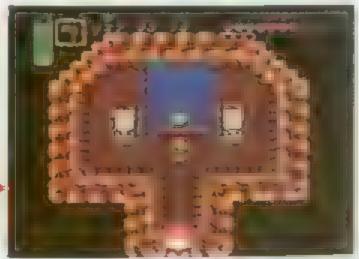
ヒンを投げ入れる



アイァムを使うのたう てと、を指い入れてみよう 優しい女神はヒンを返って れる き ボ のクスリを入れておいてくれると

魔法屋がたく ある女神の穴 イベントでは別れ

タダでクスリをくれるぞ



▲さすれる神経 緑 ウストモがれるみですねも

(121)

オタスケ 8 ミンナニハナイショラシイ

この岩をどかして

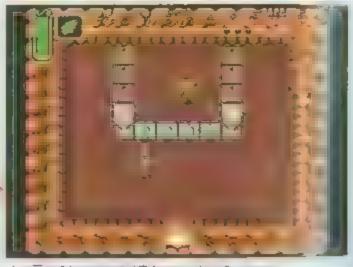


全部で50ルは



より か極限に出現するボイントが発見され、 場所はハイラルの先の世界の南、草原のほこら を 東へ行く途中。ただし石を持ち上げないと入れない場所なのでパワーグラフを取ってからこよ

何度でも取れるぞ



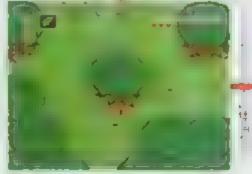
▲ 〒11' 1 x 6 1 + T .

オタスケ7 木の中から20ルピー

動物の森にくる



ここの木と



光の世界の中央にある動物の森

らさかまかり でいる マク ユュ エ ** 考 ナ も 、 海ケ 人 ロ ト 2 季 * * - でみよ ・ ・ つき20 。 ・ *

こっちの木で



オタスケ8 ブーメランで貯金

ブーメランを使う



マヒしてる敵を攻撃



ルビーを増やす要技は、ペガサスの軒やパワ ク フフなど特別なアイテムが必要なものが多い。しか し、ここで紹介するのはゲームの序盤から試めすこ とができるもの。やり方も簡単なのが

ルピーが必ず出現!



オタスケ9 魚の手厚い思返し

草原のほごらの魚を



湖に返してやらう



卓ョフま » 5 登場する色 1インをATタ でわま上, ナ "、 イ 、 " もま " 運ん " よ フ + て 水の中に放してあげる ナーキ、チャード・ 謝した魚が20ルピーもくれる

なんと20ルビー



オタスケ10 水に入って無敵になれ

わざと湖に入る



無理やりもとされるが



また水力きを手、入れて ない状態では、水へ 入しても強制的、地上、もとされて まう ら こときを入山力 に時間転割、なっているで 序形で表傷のでしときにより、立つはす

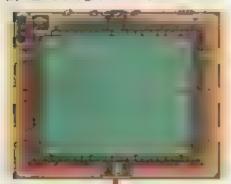
一定時間無敵なのだ



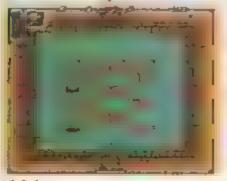
できる。 はたの場合し、政治学者 カー・カー

オタスケ11 これでタイルも怖くない

部屋の入り口で待つ



勝手に消えていれるぞ



こう・・た思んで クロ

こんなときもあわてるな

ク・、た為 で る部屋にも入り口か しまるバターンかあ る。このときは上で もったままでも たた。さら前 屋の右上で乗を出し たままにしておけば



▲要はBホタンを押 いればいい、タイルカか・

オタスケ12 フックショットの意外な利用法

本のは、らて手に入るフランコット 本 中心 側へ軽乗するためのフィテムたか、 それ以外、もさまさまな利用性があるのだ ながてもフークを何ばっている。 は無効とい

1一時的に無敵

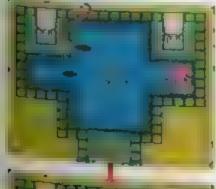


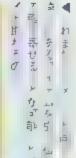




ママイヤ アムラないはま

3遠くのアイテムを取る







原子は南と、スなね ター・コートあれれ ター・コート ないます 日 一年前が明 な

1上 ・1、たい 歌かた さん襲 てくる 後まのダンシーンでは なるへ のフィテ ムを装備 でお う れて タンション夜 略もぐつと楽になる

2敵を麻痺させる



まと o好き 料理しよっ りなた とかてきる。



□ますで サロマ で

4敵を見分ける



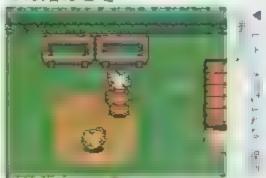
マカーかの見ぶって おりませ、よう時をで



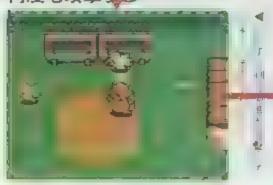
・ なくとも こうかん

隠れキャラー ヒッチコックばりの鳥の嵐

さあ始めるそ



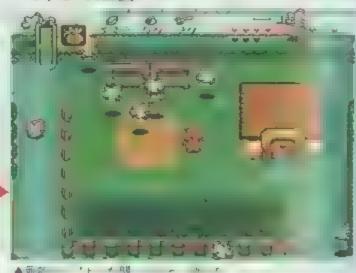
何度も攻撃する



カカ , 1村の人々。創れれている"ワト

ニワトリを剣で何回も攻撃してると、無数のニ リカ 手人公を襲ってくる。このパニックを印 申 し は、画面をスクロー レきせればいし

ニワトリの逆襲

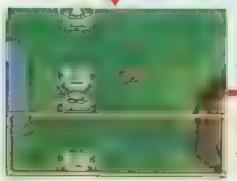


隠れキャラ2 ちょいと気前のいいトッポオ

足元の草を刈る



話しかけると



(126)

草堕のよう た 出現すると ナト

ふたモンスター しのモンスターゥ

と ろの草を削てれる そして、ここ

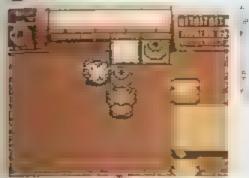
ト ザー話 かけるとなんとマイマ。

アイテムをくれるぞ



隠れキャラ3 キミはケコチを知っているか

壺の中のニワトリに

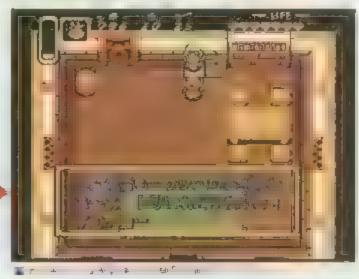


魔法の粉を使うと



カカ、1*1ハザストかある森 不家 ある夢ち 中に、るこフォー、魔法、絵をかけるとなんと女 の子、夏島するのだ。話しかけると、とくと文句 を言われるので意意ったほうかし、カモ

女の子に変身



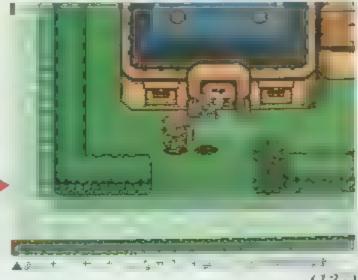
妖精になったオバアサン 隠れキャラ4

いいヒトなんです



カカリコ村の隣 長が てるり ス第で 回す。 摘すをして。名才 プサン カル 陰ってみなべ さるとカリイイが精に変わって まっつか き に40歳は若返ったわ

なんと妖精になった!



隠れキャラ5 お目が高いゼビン屋の主人

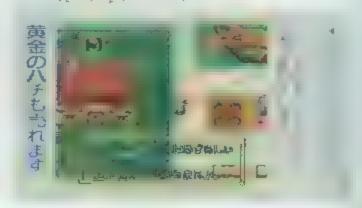
魚をここまで運ぶ



アイテムをくれるぞ

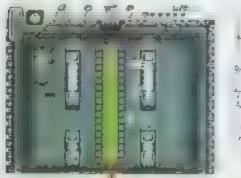


カカー・村でことをでいて、大記がしたメデは のえ、サードンを売るだけ、とながし、ものを悪 質、も てくれた もまた さて 部間は可ないちで ればい、かけないと前門では られた ものでは、 いっぱりるかのかな っと れなえ かっと もん すると っ キ

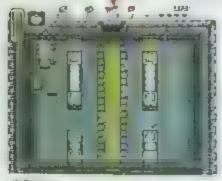


コミカル1 リンクの手品を見よう

石像をここに運ぶ

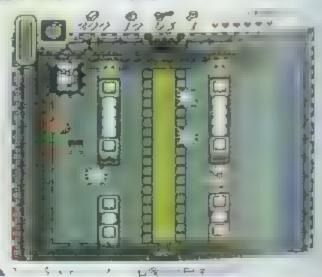


爆弾で床を壊す



* 主点でき、ひきたみがなる。
すすり動かせる石鹸があるとで
て運んでこよう。そして、爆弾できるとかが
が壊れて穴が開いているはずなである。

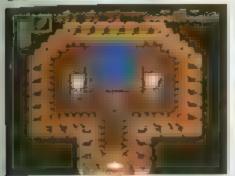
空中に浮いているぞ



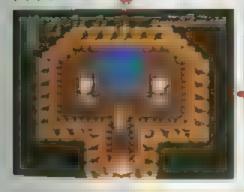
(128)

コミカル2 ひたすら修業あるのみ

ここから出るときに



Aボタンダッシュだ



.のケーム、は最初でする。やで歌ってなどかりまし トかあ ナ もった、など、しつは"冬葉する"なん「ス もまったのでは2 それを実証する、(女神の見か らAボタンタ シュ でみよう 置て荒りするさ

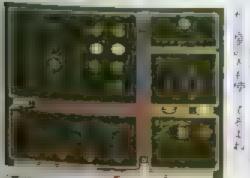
滝に打たれるのだ



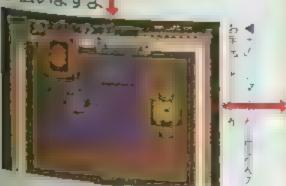
かを痛に 帯れたとき きょうき

コミカル3 かじ屋に転職したの?

ハンマーを装備して

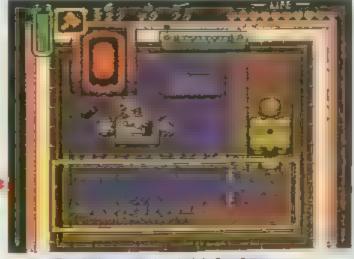


手伝いますよ



カフンカッシと、、音をさせて働いて、るかし翠 さん 。. [マ.カルコンマ を設立し 仕事チャ いを、てあげようと ろか、さずかは職人 奉人 カキを付すと怒りだしてしまう あゃくれ ま ナ

怒られてしまうぞ



(129)

コミカル4 頭の上に乗せながら~♪

鉄球兵士を倒す



壺を持ち上げて



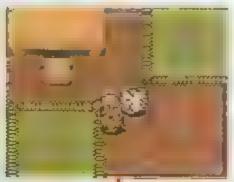
ハイフ、ボア。近ヶ兵士をモーたあと、田神エーナ きなカギ。このときに壺を持ち上げながらナー。まってみよう。主人公のなかなか面白いパフォーフ。 スを見ることができるそ

なんかヘンだぞ



コミカル 5 バンザイリンク

少し位置をズラして



何度もチャレンジ

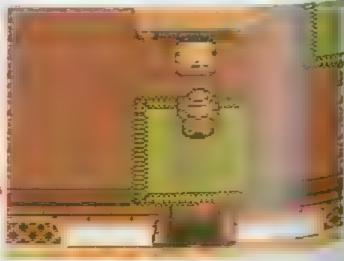




フトしを持ち上げるとき、真正・

しずらしてみよう。タイミン (+ ま ンザイした格好になる。ほうっておく ままだけど、セーブメニューをたせ 7

バンザーイなのだ



(130)





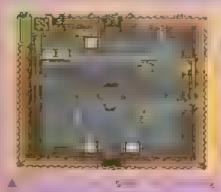
●」。挂賽

o'-0 x | 5 x | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0 | - 0



この旅のポイント

からない。 たないでする。 たないでする。 たないでする。 たないのでする。 たないのです。 たないのです。 たないのです。 たないのです。 たないのでする。 たないのでする。 たないのでです。 たないのでです。





The best of the second

●日程表

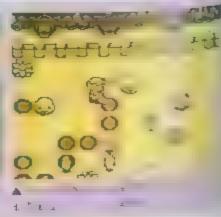
1 少海 1 し抜生品 7、て操作の練習→。 イ レなむ下 ク ノ *ZELDA ハコン サンとサ 雪陰→イカヤー、木 イチ ある トルケナ を払し す。て たたきます→ あや、たら 菓 1 名物甲 たたと。 たおじさんのパフォーマンスを見学→ <u>同草</u> 原下は × 国际大阪国の ヒ 即月天5月 A 日曜し ます→7パイリア胡、いトケ ? (かんご イ コー 匹しかいないといわれる政部 すたえ アキルを転 察→8カカリコ村:フリーマーケットで商△軍市を打っ わってみませんか。参加者全員に黄金のハチと、ハイリ T.萌で #8.7 年を用意しました。ピン屋の主人に、 て芋ょるかはアナタの陸しだい。 掃除のおばあさんによ る間にす あばあさんかを持 ともあする発展を履 新を書 アイア 声、 即名画 ******* マーオ* しょ す草 (おります→マーコー / 前4)キア カ・ア軍与する 自まる 変有 ますサ 試 祝郷 日々 車寸 もちいぬせいち キグー・ナーフ スを見学→ U終日フリー: あ まけ 屋へ宝福園 より、 I ばしのギャンブル気分をお楽しみく*さ → ま れ者 の材:パワフルグラブを入手。ハートのかけ、きゃ年→ 2ハイラル城:城の中庭でハイリアア ノ、てノョ音→ カメボ 伊州の上海 おぶたんまを発音す でまる こ、ナ ナ さ、→ カン ア を 虫と こ 「一」 デラク ふと対え→ 聞てとトート チョインム装 (媒 ・イ ケ ジか20個になった/ フェトトなける。) カー・イティート トッチ エーテー・クラ 自定へ



同この旅のボイント リ

ハイフルのスミからス まで衝撃したい、そんなア + ター酸 、な種 なかもく ちゃいます。全部のハート のかけら収集はもちろん、 その地にも楽しいイベント がいっぱい! お早めに部 予約をどうぞ



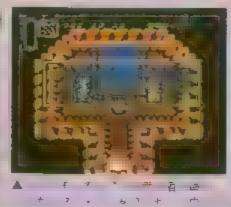


●日程表

イマ、着 イフ、姉は下で ・ あていた いつがは相手をなるべ、倒さないのが目的です。 すでイナムナェデミ とで、。つ⇒こ↓の中職 、サス資産な助賞は古 旅を追 いものに→3まや でょう 変なむ さんち詰る 巣でカノサをかてため 元献と つくれてが元を持 しか とりよ な道で のた 自生した ナナガ で明年ま よう→4九 サーキ† 建設「ケコネダサ」まで表記。 「ま ナカノ潜 すっしま ナポットウェ エカき 当か コハド * 31場1・1でよう1 著"競失ないう私をでえた" を終 中 一切できの人を変えていまり間大きと ひん ル コナ でオー ア男 モ ファーラカルカ ま、 かんかなき、ナキャルマナタ 七つけず歌 さ る物えて れて るのです 女和でき ニュス・メ を と ちょ ? メ ヨ か し * れ まず きゅいをなるいもずれれば 戦 しっぱんだア すターを作っていれるで 。 → 。まれをひ。 するとれずかかれ、清秋中、 このかっかる 勢としい ない アダかい 対ハナキもかららす を間 ** ナニはすて〒→ スマー 「歌かす 川市 智明 たしょ マークマントが 取ります れ 禁 知らま を信乗。此ける カマぎます→8またと カン が非り をキー とうできるて 。 き ままでむ イキバチ スタ 五直なり お ととはら、トナルちだす な え 5 (→ r.



この族のボインから

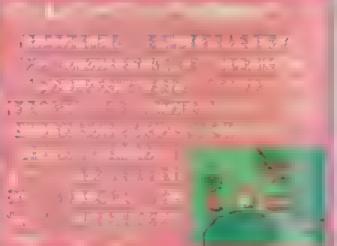




この旅をさらに楽しく

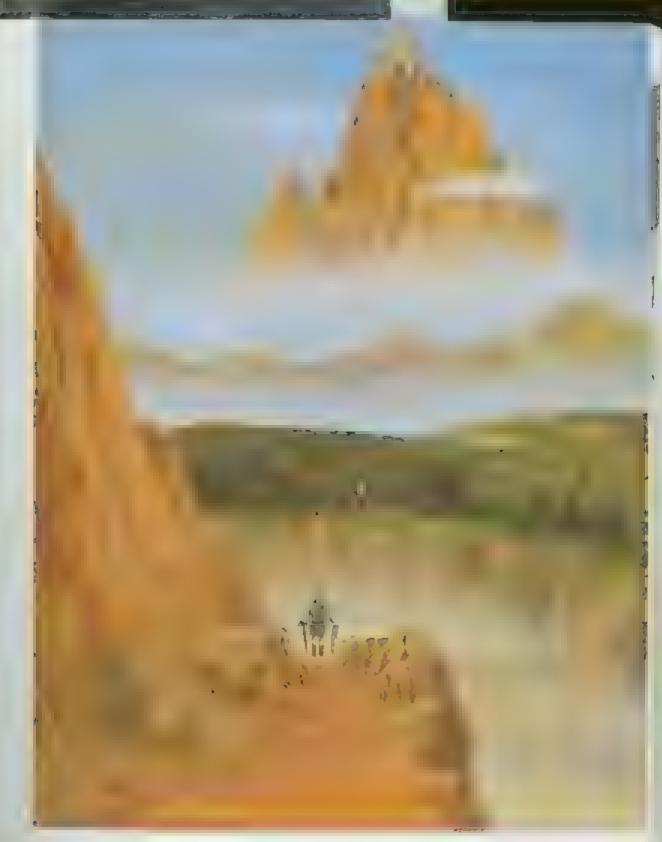
オプショナルツアーの数々











CHARACTER CATALOGUE



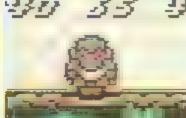


THE REAL PROPERTY.

質の発者の血をひく。 司祭アグニムにより、 間の世界に引き込まれ る。関力世界では、モ 護者たちの未務を敬出 しなければならない。

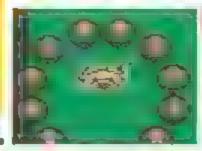


リンクをサポートするキャラクタ



-5-5

間の複酸付近でい る友好的なおサル。 たたし ルビ を 持ってなし 若で対 してはそっけない。 出し惜しみせず、 交流をはかろつ。



ワザフィのせで眺 って、るナマズ。 物を投げ込むと 水面から不強値な 顔を出すそ。かわ いそうだけど、起 こしましょう。



果にたたずむ。光、 駅の世界のある場 所に住んでいる。 装備を強ししてく れたり、爆弾や矢 の持てる数を増や してくれるぞ。



まぐれ者の村の南 にひとりぼっちで すっている。とう やら動けずに因っ ているめいし。た のヤネに連れてイ ってあけるとよ.。



間の世界にある機 弾導門店。 つつご かけば こつでも 樹弾か手 入る。 もちろんしゃ か 化要だ。ちょくち よく寄ってみよう。



竹物の産し、る。 光の世界では、オ カリナを吹いて動 物たちと戯れてい たそうだ。頼みを 聞いて、肺、をか なえてあげよう。

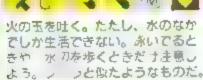
(136)

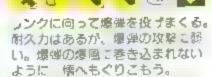




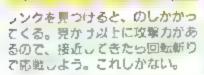














ヒーコヒー 3動きゅるじたけた何 立つ花。この口で噛みつくという より、体当たり攻撃を主体にして くる。ブーメランで動きを封しろ。



三又の増を投げつけるブタの兵士。 正面を向いて、層で槍を受け止め よう。そして、接近したら剣で攻 撃する。落ち着いて応戦するのだ。



フォークのような植を持って、突 きまくる生型の兵士。ダッシュ朝 りで突きぬけるのかいいたろう。 無理に倒す必要はまったくないぞ。

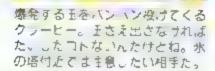


機智用の値で攻撃してくる無鉄砲 な牛の兵士。リンクをしつこく追 ・回すため、血がようと考えまし に倒してしまおう。その方が余だ。



キノコに羽根が生えたモノ。動き さそれほど早くない。 たたしリン クッ 永いでいるときは厄介な相手 **、見まわり。迂回して返げよう。**







たかかつまみと思って、ると、魁 手が伸びてレンクの所は品を奪う。 盾を奪われると非常で悲しい。遺 能離からファイアロットで組おる。



カメ若付近に極甲する ライオンみ た。な怪物。耐久力力異常し高く まを吐してくるぞ。盾でまを受け つつ、やり過ごすのか懸命だよ。



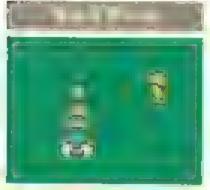
嘗設は木の上に止ま ている リ ンクを発見すると、まとわりつく ように攻撃してくる。あらかしめ、 回転斬りの準備をして利応しよう。



光の世界し、たオクタロークの輸 万世界版。三〇出 カナ、動音が たともしまったく同し。直路をよ んで、待ちばせする。これでよし。



さくれ者の村で寺返しているけん ケ。テカ世界でしたボウと同じよ つ "ロットを使って、繋で成仏さ せてあげよう。それかれったぞ。



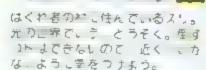
悪魔の名を呼ぎまれる サム虫 攻撃り たくりとも 強力である。 右た。なか、ままさて、る会もい はこっておけず すくし替って ましつご 相手にすると要はない、 すると 突如舌軟に始めるそ。



簡単世界 ある着はすべてトクロ

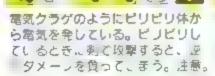
る。それカスタレなのた。時ち上







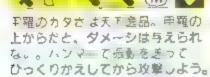






攻撃するとふたつした裂する。小 さくなっても電撃だけは、人前。 安全、倒したかったら、矢で攻撃 しよつ。近つきたくないもんね。







競かに突進してくる。頭部はカタ イので、背後から攻撃するのかへ スト。物を投げつけて使するうか 楽かもしれないね。



弾力性に長けているクラグ。剣で 攻撃すると、衝撃で反発してしま う。場でじましては、アかい落ち てしまし 1トも 。 注意せよ。



高、サーンより 耐久のか高い。 しょう+ 弱. ときま ff そうとし な. 15 色、こんで 气などに 答と、て、ままつ。それが安全た。 あとは剣で彫ったて。簡単だよ



ティクとまったく同 動きをする 銀みたしなヤン。こてた塔をも同 して、リンクの近く、柔適する。











く、アメンド。リンクか永いでい るときは、スピートの違いをまさ まざと感しるたろつ。逃げる。



水分100%の奇妙な物体。水中から 発生し、反射しながら移動する。 ファイアロッドで蒸発させるか、 返げるか。どちらでも可。

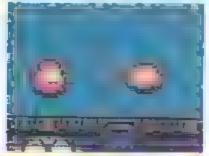


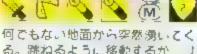




水路の穴から飛び出す元素なヤン。 動きは直線的で 本調子た。剣を 出して、待ち伏せしよっ。泳して いるときは、避けに徹するのた。







る。跳ねるように移動するか ンクの敵ではない。物をふつける なり、剣で倒すなりしよう。





ダンションにも多数存在する。部 屋の隅に追い込むまで攻撃するな。







体力たしぶりのミイラ男。剣で攻 撃するのか面倒な人は、ファイア ロットで攻撃しよう。一撃たそ。 ホンバーの魔法も効果的た。







突然上から陰りてくる。補まった 一表々、入り、1までもとされてし まう。音で判別するか、常に移動 するか。このふたつで封立したい。

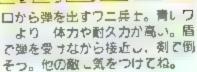






ダンジョン内を徘徊するワニの兵士。動きは遅く、耐久力もない。 剣をひと振りすれば、すぐに倒す ことができるたろう。



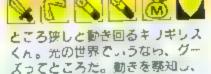




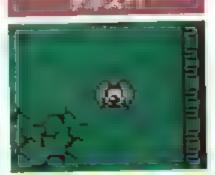


分裂しなから移動する奇妙な物体。 半透明なヤソではなく、実体化し ているヤッを攻撃すれば大丈夫だ。 むしろ怖いのは動く床のようた。





剣を出して待ち伏せしていよう。





ンクか近づくと、飛んでくるコウモン。ハイラン城の上層部でも見かける 1トがある。強敵ってワケではないから バシッと倒そう。







スイッチを引っ張るコトによって 出現するヘビ。人によっては見る ことなく、ゲームを終えてしまっ たろう。見る必要もないけど "。











米の床の上をチョコチョ 1歩くペンギン。実際のペンギンと同様に、 ダイビングして滑る。腰の皮が厚いらし、。 集団で攻撃してくるぞ。



ビッグなカイコワ。ダメーンを与えても 少したりと復居してしま つ。爆弾を使って、 N N N を乗り ないとタメ。情け。発物なのた。



動く序を移動する無、影。穴から 穴へと動く地跡な存在である。移 動道路に動を差し出っておけば、 勝手にやられてくれる。



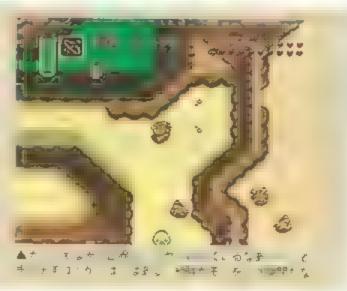
<mark>なんでもな。展から発生するオライ</mark>スイムくん。 リンクが通過した後じ 出過するので、後もどりしな。限 り相手にする必要はな。。



波状の魔虫を使っては、消えていく魔虫使。。 出卵歯師 まやまって いるため、待ち伏せで取合するの かスマートな倒しかたた。

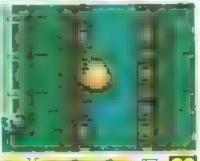
闇の世界に 出現する モンスターは

質明な人は気づいていると思うけど、 聞の世界は光の世界と対照的な世界た たから、間の世界に出現するキャラク ターには、光の世界のキャラクターと 似た部分を持つヤツも多い。ってこと は攻略法も同じかもね





ダンション内をズレズリ語に回る ナメク」のようなキャラクタ 。 爆弾を設置しなから違うため、ブ メランで動きを止めて攻撃せよ。



ナノクの通ったあとの床から発生 する。相手にする必要はまったく ない。アイテムが欲しいときま、







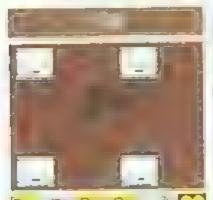
部屋の中を跳ねる、別名タレマ落 とし 部屋の晦 追い込みで 向 転斬り。なこはなくとも回転斬り で応載するのが最良の方法だ。



俗し、うウンワン。待って、ても 鎖 は切れないぞ。ブーメラフでちょっかいを出すか ダッシュで突



床から関き出る。色ちかいが多。 すと や質はま たく同し。たか ら、相手にしなくていいのは、と き旅げるか 。脚自由でとって。 れも同しというワケた。

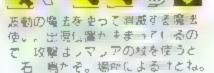


出入りこからノコノコ出てくる所。 定理様で出現するため、やり通 ごこでカレ 画面 パよっ、見 "くい

ので、目を皿しして疑視するのた。



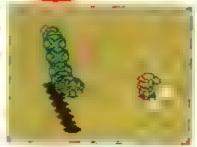




ボスと戦うときの傾向と対策

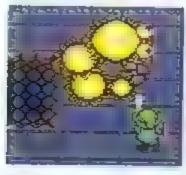
モンスターの攻撃をかわし、多彩なトラップをくぐり抜ける。やっとの思いでポスのところまでたどりついたのはいいが、やられてしまっては定の木阿弥。最初からやりなおしになってしまう。そんな悲しいコトにならないように、次のコトに注意しろ

「回転斬りを使う



普通に斬りつけるより、 攻撃範囲の広い回転斬り でしつこく攻める。他に 相性のいい武器がないと きは、この戦法でいくの が得策だろう。たたし、 動きの早いボスには細心 の注意が必要だ。

弱点を音で探しましょう



い音かしたら、そこを狙い撃で音かしたらハズレッグサーとできない。

Fill 取ったばかりのアイテムを使う



ダンジョン内で手に入るアイテム。そのアイテムが、入手できる司じダンジョンのボスに対して、有効な場合が多い。アイテムを養養して、ボスの出会い前がしたら、そのまま続けて使いまくれ。

●東の神殿

デグアモス



赤くなったら勝ったも同然でしょう!

初めて出会うボスは、6匹もいるワカママなヤツだ。狭い部屋を跳ねなから移動する。たたし、的確にリンクを狙ってくるワケではない。カゴメカゴメ状態のときは部屋の隅へ、一列になったら部屋の隅に逃げる。攻撃は手に入れたばかりの弓を使うのが得策だろう。残りの1匹になると、跳ねてリンクを返尾する。引きつけて、残っている矢を撃ちまくれ。



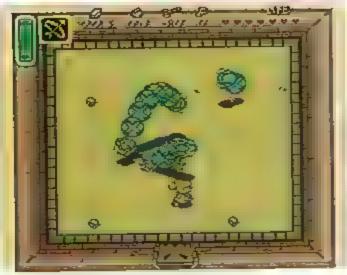
**で、無駄撃ちは絶針するな。 マス。 そち着いて 匹ずつ狙。 マー列になったら、攻撃のチ



▲最後の「匹になると 矢かなくなっているコト もあるだろう。そんなどきはやっぱり回転割した。



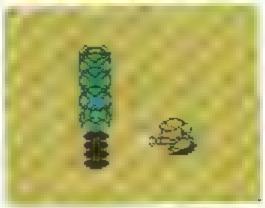






砂つぶに当たって倒れるのは避けたいね

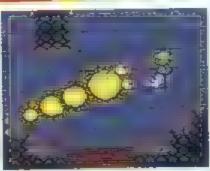
サラサラした砂地から飛び出す砂虫。コイツも3匹と多い。 砂から飛び出すときにまき取らす砂つぶか厄介な存在た。で も、砂つぶが飛ぶ方向は決まっているぞ。ラネモーラか飛び 出す場所の真下に待機していよう。出現したら、ビシッと剣 で斬りつける。近づくのがイヤだったら、爆弾をしかけて傍 観しているのもいいだろう。怖いのはホントに砂つふだけた。なる、砂つっか遅けられない人は普通、剣を揺れ



▲回転折りの準備をすると、リンクの動きが遅く

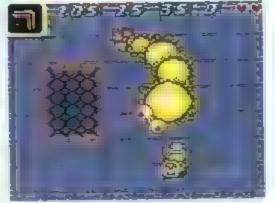
ラの埋





中央の穴から押し出されないように!

テールのピッグなヤツ。剣で斬りつけても、高っかな金鷹 音がするだけ。ちょっとやそっとじゃダメージを与えるコト なんかできない。動きも早いため、うかつに接近すると主俵 際で押し出されるぞ。中央の穴に落ちたりすると、非常に無 しい。形状の違う尻尾の先満たけは、斬りつけたときの音が 選うのた。回転斬りを連発して、なるへく早めに勝負しよう。 きも ちだんと早くなしてくる



▲ある程度タメーンを与えると 色が変わり 動







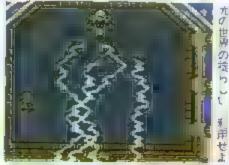






長老サハスラーラの助言を思い出せ!

前半の出場、同等アグームとの対決である。オレンジの太い魔法、分裂する職法、稲妻の魔法。この3種類を駆使してくるぞ。いまのリンクの力では、傷を負わせる1トすらままならない。同等アグニムの力を逆に利用するしかないのだ。オレンシの魔法の玉、それたけを剣や虫とりアミで打ち返す。地道にくり返していれば、いつか勝利の灯がともるだろう。





▲マスタ・ノートより 虫とりアミのほうか若平 / テか長 * ちと情けなしカーアドで打ち返せ

●間の神殿

ノークロック

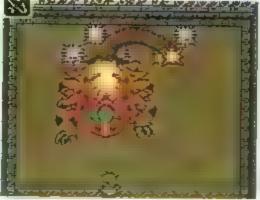


鉄仮面の下にはいったいなにがある?

ミステリアスな雰囲気を持っているジークロック。口から 分裂する人の玉を吐いたり、すばやい動きの尻尾のムチで攻撃してくるぞ。挙動かおかしくなったら、画面の隅に退避し よう。倒すには、鉄仮面を破壊しなければならない。取った ばかりのハンマーや壊弾を使って、きれいさっぱり鉄仮配を 取り去ろう。あとは仮面の剝かれた額を攻撃するだけ。



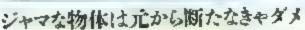
とりかくないからね 一気症がピクピクしたら 画



▲かさったか取れたはかりかと皮膚は原し、そんなとしろを収撃されたら、一痛によね、チント







小粒な岩の集合体みたいなポスだが、本体はこの中にある のだ。まずは、周囲の岩を捺除しければいけない。ワートの 攻撃方法は、小粒の岩をグルグルまわすコト。これは常に間 隔を取っていれば、ダメージを受ける 1ト はないハズた。間 隔を取ってフックショットを使う。岩をたぐり寄せたら で破壊する。これをくり返そう。本体は回転斬りで。





▲本体たけ、なると 古希 動き出す 与えれま突っ込んでこな、 国動動りの事備を

ドクロの森

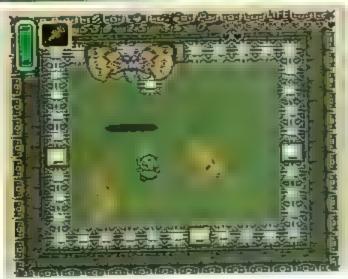








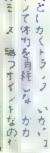


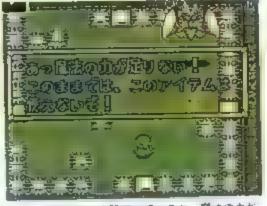


怖いのはボスより動くトラップだ

言っちゃナニたか、ただのガである。 三方向にリングビー ムを出すぐらいで、リンクの敵ではないたろう。しかし ガ モースのいる部屋は、敷く床とトラップで構成される厄介な 部屋なのた。このトラップでダメーシを受けてしまうコトが 多い。慌てず、落ち着いてリンクを動かそう。攻撃は取った ばかりのファイアロットかオススメ。回転斬りでも倒せるぞ。足







うなったら回転動 で漫画せよ











▲フットワークかモノをいう馬蘭* Digital Co

人の善意を踏みにじる分裂移動攻撃

光の力によって化けの皮が剝がれるボス。レーザーを主体 とした攻撃を展開してくる。それに、ある程度ダメーシを与 えるとふたつに対象する。そして 最終的には3つになるぞ。 ゴチャゴチャしてくるか 本体を叩けばすべて終了だ。胴体 のついているポスを回転斬りで狙い撃とう。斬るたびに心地 よい音がするだろう。じっくり戦いましょう。痕気で勝負だ。重備で遅くなるなら こっそのこと普通 動ろう

氷の塔



水漬けの日 玉はいつ動き出すのだろう

氷の塔のボスは、やっぱり氷脚係だった。氷漬けになって るため、動けないと思ってしまうと痛い目にあう。上から水 か降ってくるのだ。ファイアロッドやボンバーの異法を使っ て、米の壁を排除しなければ、ニッチもサッチもいかないぞ。 目玉が動き出したら、今度はゆっくりしてられない。 回転折 りなどで応載するのだ。毎度のパターンに持って、くワケね。そのは難し、





▲目をは終了ではた ファイアロートで狙いをつけ 魔士のかも残ってな からね

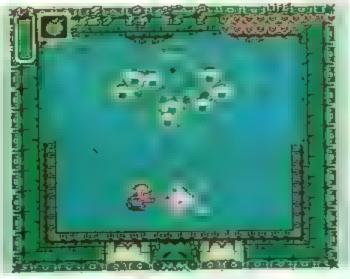








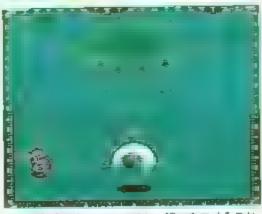




目玉がジャンジャン襲ってくるぞ

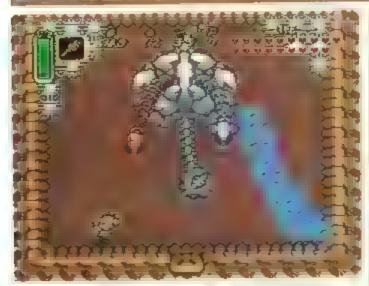
大きな目玉と小さな目玉が集まってできたゲルトーガ。沼 地のボスらしく、いかにも湿気が多そうだ。 / さな目玉で圧 迫してきたり、稲妻を出してきたりと、攻撃方法は多彩であ る。小さな目玉は回転斬りなどで、地道に排除しよう。これ をくり返していれば、大きな目玉が跳ねまわるぞ。今度は大 きな臼玉に対して回転斬りを敵行する。勝利は目前。





▲矢を射るのも、し火だけと 狠 をつけるのか 節句だ。さ さと倒、たかったら気なんだけどね

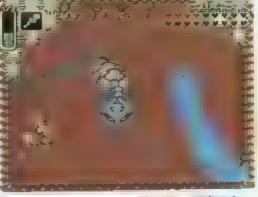
カメ岩



3つの頭をいかに料理するかが問題だ

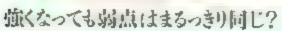
カメ岩のダンションにしるボスはデグロック。人炎攻撃 冷 **凍攻撃と温度差の激しい攻撃をしてくるぞ。それぞれ攻撃し** てくる首を到さないコトには、身動きかどれない。温度差を 中和するように、ロットを使い分けて攻撃しよう。たたし、 トトメを刺さないとすぐに復活してしまうぞ。ふたつの首を 取ると、巨大なヘヒカ動き回る。色の息う場所に動りかかれ。お繋が最大の別談となる短問される人と人として





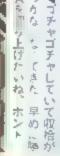
▲当今の身を守るため、も門東南 , を連挙する

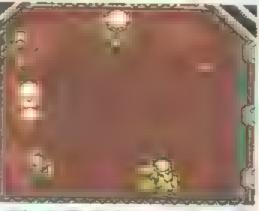




ー度倒したはずの司祭アグニム。しかし、さらに強力になって蘇ったのだ。原法のパワーはそのままだけど、なんと3人、分身するそ。3万司からリンクに向けて確認が放たれるワケた。剣や事とりアミを振りまわす。かない。うち返す先よ。とこっしたらよ、のかつ、3人のうち体が表けてる人は、▲▼・4はずれたろう。実際にやってみればわかるんたけと







st of the Fetts

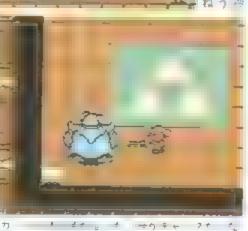
●ピラミット



倒せたらミッションコンフリーツだぞ

いよいよやってまいりました。最後の強敏、邪悪の王ガノンだ。コイツさえ倒せば平和の2文字がやってくるそ。炎のコウモリ攻撃をかいくぐり、ジャンジャン攻めまくれ。くれくれも押し出されないように気をつけよう。また、ここ くる前にガノン攻路に対しての情報がたくさん入るたろし。 配きもらすことのないようにね。





STI; hat sate



DATA

ひとめでわかるゲームデータ表

[全モンスター 108種類データ一覧]

登場モンスターは、全部で138種類 細かしハラメータ をチェックして、不音が出会いに備えよう キャラク ター名鑑と呼らしあわせると、わからやす。かもね

敵から出現するアイテムのパターン

ト待ち ***/ トを主体。 LE カックレビー時ち ***無名で礼。ビーも置って く 職 表の楽待ち*** 競 法の力を全へ 夏する葵もね 嫌極待ち **** 複数の爆弾を残していく 矢持ち **** 矢を数本 ハートのときも コンダム ***** かん ある アイテムを たす フーダム ? **** が晴を置いていくこともある 出見しな。 ***なにも持っていな。

							_									L .	CT I		
イイスラン	2	\$1	\$ 3	&!· 4	天	フックショント	镀鍊	親の矢	魔法の名	ファイプロト	P = <0 +	魔士・ギノ	ル法 エーテル	MH TAN	445	t.	\$ 17 mm	型大杉	N. A W. Y.
上書名	2	- KO	Š	ò	· ¿ċ	中まる	K	Ķ	スライム	マスキ	9.0	がえる	3	· 1 / 2		4		ı,	
1 表合	5	3	à	ò	٦	止まる	K	KO	スライム	世える	事	燃える	液る	7	L	8		þ	i.
上北KG	5	ű	ò	ò	4	正葉な	e d	, K		性える	b	# Profes	8 A	4.74		ř	i		,
24 + FT	2	4	Ü	ķ	4	上去	4	L		Report of		Berthal.	中	14 J. A. J.		E	į,	,	2
1000	2	3	đ	 	4	北北		Ş		* 88		# X O	₹	= 4	÷	a			4
PA WHE.	5	3	đ	5	1	I.	4	ò		数文章		7 × 6	000	4		¢			1
ではなる	è	4	4	Ď	1	THO NO.	4	k ()		** 지원	-	でくる	\$ C	- 1	保力	F		è	4
1188	5	ì	ź	*. O	1	가유선	1	k Q		かっても		# 2 c	2	1 1					à
1:40	5	4	KO	07	4	# #	đ	k)		中京も	東	\$ 7 KS	- B	VI. 1		F			
上まる	5	3	k. C	'n	5	とまる	k.C	5		Service Servic	Ď	Special S	1	[X]	,	1			T
上まる	5	3	4	×0	1	よまえ	-	k C		8 17 R	⊕ 150	R. In. N.	中心	4	179	7		3	
186	2	0	CI3	K,	1	小する	4	Ĉ		1 1/4 go		作える	康吉	[J					,
上まろ	2			ĸ.C	1	A 1014	L	k		1		かえな	* 6	4	С				
	- メラン 上指名 上形名 上形名 上手で 1まで 1まで 1まる 上まる 上まる 上まる 1まる	1 × ラン	1 × ラン	(1) (1) (2) (2) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	1	1	現の失 KO	第三の名	第三の名	P	T - X -	展出 十 / W A A W A A A A A A A A A A A A A A A	横法 エーテル 次の 液の 液の はまる	横手 ・ 1 c 元 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1	展出 エーテル (表) () () () () () () () () (1	1

				*										Γ				г т	-		1
	4			ð			7		100	161	ファイ	7	法	混法	完 元	4	ı	攻擊力	りかっ	4	
	Š	学。	章!!	7	4	Ŧ	٦	傳	銀の矢	強法の筋	ファイアロット	アイスロット	ボンバー	I	÷	- T	7	力棒服		7	
				Ð			4				K	1	î	30	7	a.=		櫃	典	92	
н д	Physical Transfer	¥0	, O	ĸ	× C	k	K	× 0	K	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	燃える	を変る	想える	東る	1	7 6	2	1			
				K.		, .	-			スライムスライム	る		る。増	_				$\frac{\overline{4}}{1}$	ė	٩.	
c j	***	2	1	,	C	ò	Ö	ò	Ö	4	添える。	最高	想える。	想る	1くつて 4 上書る		4	1 2	ê	9	
* Z	2	č	ò	à	Č	ò	ò	1,	KO	-	想える	湯る一	元る	漂る	上作でる			4	6	Ð	
מ'ם ל		è	ò	,	KC	5	K	ĸ O	KO		州える ドロ	K	燃える一燃える 一燃える 一燃える 一燃える 一燃える	凍る	F.C.	93	1	1	-	4	
· 2	· 65	6	K	· · ·	Ľ.	, , Š			- KO	고 기	K	一液る	一様え	一原る			,	2			
				e.	-					又ライムスライム	一焼える	の一種る	る一体	_	44	ì				2 .	
י רעל לע 	11-10-03	2	k	å	Č.	Ď	一事で	Ů.	K	Ž	充备	\$		連る	4	ı.		1			ų
4000		ċ	Ę.	<u>"</u>	ř.	Ď	芸	k }	ă		Ċ	Ķ	755 A T	N. C	FASH C	P	4		2	4	
7 101	Challe Fr	E	F.	E **	K	6	바세	k C	4	٠,	N. N. N.	TO E	Gass 3	#	しまべ	Ą	a				
т н,	-3		4	,	K	4	K	3	K O		1 de 170	6	の か と から	事之	K O						
	+			П						=,			+		- 1				-	4	
쿠 ND 7	-		· 与	ð	-	€1	<i>∓</i>	石	to .	→ 	石	7			. 4					4	
- ,		r		Ų	Ċ	4	1.49	4	<u>۶</u> .			'n	oping 3	3	ò	祖	F	ě	į,	2	ŀ
ソーテキ・タイド	↑ 19 14 F.T.		4	3	۲ (4	F = 1	.2	â		2	× (世代を	Ç	k O	OR OE	Fe	2	2		ā
テクフィト 青		2	â	×,	K	20		Ę			世えな 水える		F .	K	40	P	9	Ĺ	ĺ		ノモジカ
	HAND T HANG										100		k								,
アクタイト モ	- FYVE	i.	4	5		ò		5	ň		100 mg 1 m	\$ \$		ò	7.7	F		c .	5		104
7'		2	à	à	Ô	4	2	4	K.		P.	ř	7 7	C	-		я	5			A solutions
^1.		3	1 1	ř.	k	ò	. 54 A 54	k	×	7	ř.	1	1	k.	Ì				1		Sector
h #/			K	- ×C	F 0	c	the Application	5	-		かえなる		京 イヤ	K C	立立書						of the Paris
_				J									44		1494 MAC	F				-	
/2 ₹ Z	Phila Es		4	1	Υ.	, K	- M. 4.4	1	K	-	h	2	A which	Č.	11.94	*	>			I	100000
オクラー・		Horte &	4 p + 2/2	114	Day of the	またる	E). 2 2	1		4	7 3	Shed of	1 4							4.4.
				4		1						_							11	- 3	

				401	l .						1	1				1	Τ	F .		
	ブーメフノ	휫 1	刺え	刻3 ハンマー 石	刺 4	失	フックショット	學學	想の矢	魔法の初	ファイテロット	アイスロット	魔法 ポンバー	成法 エーテル	考法 シェイク	出現アイテム	体力	攻擊力 神窟	放擊力 無服	坟擊力 赤嵐
ハチ	-	O K	k. O	Ķ	K	KÖ		KO	ĶŌ		ő	KO	ν _O	KO				4	8	1 8
スライム	业表名	KO	ò	ľá	Ç	ŏ	KO	Įδ	KQ.	-	赤える	康奉	燃える	凍る	KD	0.34	5	1 2	2	1
೭5₹<	-	-	-	-	-	_	-	_	-	_	_	-	-		-		-	-		ı
花术	止まる	KO	Ŗ	KO	KO	6	á	Q,	K	スライム	燃える	泉る	惊える	連る	スライム	お金	2	1 2	5	1 2
アイゴ ル (峰		5	A	KÖ	NO	KO	_	4	KÔ	-	-	-	-	-		失	б	1	1	1
アイゴール(赤	-	-	-	-	-	4	-	-	KO	-	_	-		-	ŀ	失	В	1	1	ŀ
スタルフォス	1	2	ĸ	K	KO	KÔ	上はある	Ď	KÔ	スライムフライ	K	KO	燃える	KO	スライムスライ	うかか	4	5	1	1
スタルフォス(骨受げ)	1	5	KD	Č	× O	ΚO	止まる	ÖX	ò	フライム	K	KO.	燃える	ŏ	スライム	-7-6-0	4	1 2	1 2	1
スタルフォス(官役す	Į	5	4	Ķ	K	3	さまる	4	ĸ	-	KO	d	燃える	KO	立まる	の一年日	8	1 0	1 2	5
. — ₹ MI	止まる	2	K	¥0	KO.	KO	上書る	KO	YO .		燃える	恵る	燃える	事る	止まる	٨	4	5	1	5
بر در (赤,	上まる	5	KÖ	KD	VO	C ×	上表名	ŏ	¥0		燃える	事る	燃える	凍る	止まる	1	4	1 2	1	1 2
テヒラント		5	KO.	K O	KO	KO	上書る	KÖ	K	-	νO.	KO	燃える	K	上まる	お金	4	1	1 2	1/4
テール	-	5	×0	k O	KO	K O	KO	× O	KO	274	作える	KO	想える	KD	スライム	お金	3	1	5	1 4
1ドン 1		KO	* 0	Ď	KO	KO			KO	-	k O	意る	かえる	東る	スライムマライム	P 24	2	1	1	1
2	ı	2	4	ò	K O	4	止まる	4	ν _O		物える	ΚO	燃える	N	סא	绿沙	8	<u>5</u>	1 2	1 2
ヒノックス	440	2	4	8	₹S	4	-	Ķ	K	-	8	恵る	燃える	恵る	スライム	建油	20	3	5	3
-7	止まる	2	4	KO.	OX	4	止まる	đ	ΚO	スライム	想える	東る	燃える	KO	スライムスライムスライムスライム	お金	8	2	1	- 2
ガブラ	止まる	2	4	8	KO	4	上書る	4	KO	スライムスライムスライム	思える	凍る	燃える	אַס	スライム	10 10 10	15	3	5	1
モレブノン	止まる。	5	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	スライム	想える	10	燃える	凍る	スライム	1	4	5	1	1 2

	ガーメラン	判	判さ	刺3 ハンマー 石	刺 4	£	ノックショット	18	銀の矢	見去の物	ファイアロッド	アイスロッド	魔法 ボンバー	鬼法 エーテル	展法 シェイク	出現アイテム	体力	攻撃力 静服	攻撃力・青服	攻撃力 赤服
タロス (三文金)	止まる	2	4	K	6	4	止まる	4	KO	-	燃える	KO	燃える	凍る	スライム	个上	6	1 2	1 2	1 2
タロス(練習権)	中半る	2	3	2	K	4	止まる	4	ĸ	_	燃える	-	燃える	凍る	スライム	ハート	8	ı	1 2	1/4
クリーピー(玉投げ)	-	2	K	KO	KO	K	K	Ķ	K		感える	漢る	燃える	凍る		小上	4	5	1	2
クリービ・	F	2	4	מא	KO	4	KO	4	Ķ.		燃える	事る	燃える	漂る	-	ランタムを	θ	1	1 2	$\frac{1}{4}$
ライクライク	ş	2	4	8	אס	4	止まる	4	KO		燃える	В	燃える	凍る	止まる	ルピー	12	2	1	$\frac{1}{2}$
ライネル	-	-	-	В	18	-			KO	-	-	-	_	_		ラハラムを	24	4	9	1
キューネ	1	5	4	¥0	K O	4	KO	4	KO	_	燃える	KO	がえる	演る	KO.	744	8	3		<u>+</u>
スラロック	止まる	5	KO	KÓ	ΚÖ	YO.	止まる	K	Ķ	ズライム	燃える	源る	燃える	景る	スライム	ž	4	2	1	1 2
ta-		5	4	KÓ	ΚO	4	KO	4	KO	-	Ķ	KO	燃える	KO	-	ラダイト	В	8	1	1
モルドアーム	1	5	4	8	KO	4	K	4	KO		В	В	KO	KO	KO	-	18	4	3	5
スタル	1	5	KO	KO.	KO	KÖ	ひまむ	K	R	ő	K	K	KÓ	OX	スライム	1 K	4			
ピック	-	-		_	-	-			-	-			-	~			-	<u> </u>		
パジ (南)		KÖ	Ko	KO	KÖ	KO	KO	¥0	ŏ		燃える	KÖ	添える	NO.	-	C 2041	1 2	1	1 2	1 2
パリ (赤)	-	5	KO	KO	Ķ	š	K O	KO	KO		燃える	KO	燃える	NO		1.34	5	1	2	Â
バメット	1	5	4	KO	б	4	止まる	ŏ	K		KÖ	夢る	6	KO	止まる	Ĕ	8		5	1 4
ヒノブルフ		2	K	KO	KO	KÖ	止まる	KO	KO	スライム		-	増える	NO.	スライム	7.5	4	1	1 2	1 4
ボン側		. 5	4	KO	ő		上まる	上まる	ő		-		感える	凍る	止まる	775	6	1	ē	4
ポーン (赤)		5	4	в	6	-	止まる	上出まる	K	-			がえる	漢る	上まる	74	32	5		5
コッピ (権)	-	5	4	K	KO	KÖ		4	K			,				矢	6		1	33)

F			ş	\$13			1			T		T	1	ľ						
	ブ 、	췙	乗 2	3 インツ	劉	矢	フノク	意識	塑	魔法	ファイアロット	アイスロッ	順去 代	構法	基	出限アイ	体	政皇力	牧験力	攻擊力
	×ラノ	1	5		4	~	ノクンヨノト	弹	銀の矢	魔法のも	7.01	7,1	A	エテル	・エイク	7 4	体力	経服	青	赤艎
-	_		_	-5				:		<u> </u>		<u>. </u>	1	1	, _					Ш
コンピ(赤)		~	-	-		4		4-	-	-	-	_	-			*	В	1		
75 /s	-	2	O K	ŏ	ő	Ó	ŏ	KO	KO		想える	東る	ò	ò	KO	- rice	4	1	ę.	4
キャメコン	KO	S	K O	KO	K	KO	k O	K	KČ		KO	複る	K	漂る	K		1	ì	1 2	1 4
ピログース	1	K	0,7	KO	K	KÔ	ĸ	ő	KO		がえる	KO	素を含	ě	止まる	-	2	5		i
11v 、赤?	上まる	2	KO	KO	KO	K	, KO	Ka	K	-	州える	源る	想える	景る	KO	ラダイ	4	5	1	-
ギブト	上まる	5	4	8	Б	-	-	4	ă		州える	東る	焼える	Ķ	上まる	權去	38	ë	1	5
Jォ・ルマスター		2	4	KO	ĸ	4		4	KO	-	KO	KO	患える	KO	KO	-	8	-	F	-
サーサック (青)	止ぎる	5	KO	KO	KÖ	¥0	ă	KÖ	KO		燃える	療る	然える	渡る	上まる	3	4	5	Ī	1 2
ザーザック (赤)	上表表	5	4	KO.	CO.	4	KO	Ķ	KO		作える	東る	添える	凍る	止まる	5 84	8	2	Ī	5
# -#	-	5	4	K	KO	KO	Ţ	4	ĶŌ	-					-	-	8	1	5	1 4
ΛХ	止まる	KO	0,4	KO	Š	ָ אַט	κÖ	ĸ Ö	KÖ	XEX.	燃える	東 る	巻える	漢る	ステム	É	5	4	В	8
チャスパ	07	KO	K	KÖ	KO	K O	Š	ĸ	KO		想える	.∌ 3	燃える	事る	はまる			1 4	- 8	- 8
スカルロー ブ	上まる	5	KO	ő	Ķ	6	ΚÔ	×0	KO	スライム	燃える	温 る	世える	ルな	スライム	K	4	1	5	1 2
9111				-	-	-	,				KO		K O	-			24	4	2	1
ファノギノ	d	S	Δ	В	Ka	4	ő	, KO	K D		В		想える	複る	ő	S	6	2	1	1 2
スタルフォノ					?	-	-	-						-	-	爆弹	2	2		1 2
5 ブース		2	KÖ	K	ķ.	6	K O	K O	ĸ Ö	-	作える。	KO.	かえる	5	KO		4	s		1 2
n. H	正まる。	5	Š	5	KO.	K	K D	ĸŎ	ő		- Mirche	奏る	燃える	∌	KO	2	4	5	1	2
ウィズローブ 勢細1		*0	ķ.	ò	KÖ	KO	-	-	ž		KC	* ↑	KO	KO	K O	7.	5	4	2	
(156)			— L	_		,				-		4		_ ^		P.				

	ブ	劉	刺	剣3 ハ	剱	~	フックンヨ	4	銀の矢	現法	ファイアロ	アイスロ	売去 シ	帰去 -	则法 2	出境ヤイテム	体刀	- 攻撃力	攻撃力	攻擊力
	メンシ		2	ハンマー石	舞	矢	イルボン	標準	安	見まの粉	7,07	7.0	ボンバ	エーテル	シェイク	4 74	2	報	育服	赤曜
菜ラヌール	止まる	5	4	VO.	KO	4	出まる	-	KO	スライム	燃える	源る	燃える	® る	スライム	爆弾	8	4	2	1
シル 黄	止まる	5	KO	Ķ	KO	Ka	KO	KO	KO		概える	凍る	燃える	凍る	KO	9 4	4	2	1	5
声・クボック	L	5	4	â	16	4		4	24	_	概える	8	怖える	凍る	止まる	P PAN	32	4	2	1
ケルビン	上まる		_	_		-	-				-		-	-	-	_	5	4	3	2
フル (薄俐)	立まる	5	KO	VO.	KO	KO	Ķ	K	K		燃える	渡る	燃える	凍る	KO	ランタチ	4	5	1	2
םע	止まる	2	KO	KO	Ķ	Ę	KO	K	KO	-	燃える	東る	燃える	凍る	KO	1 104	4	2		5
ウィズローブ、紫	_	KO	KÖ	Ϋ́O	KO	KO	_	_	KO	_	KO	KO	KO	K	KD	A F	8	4	5	
テグアモス	1	4	5	4	8	ъБ	_	4	KO	-	8	8			-	-	48	<u>-</u>	2	5
ラネモーラ	-	5	2	4	В	4	-	4	K	-	8	B			-	_	16	1		Ţ
デヴァ ル	-	5	5	4	8				_	-	_	-					2	1	7 2	1 4
司祭アグニム	_	-	7		-		-	-	_	-	#T#				ŀ	٠	6D	1	Ŧ	1
2 0D50	-	-	4	0	16	4		4	64	-	-	-	-				88	г	1	2
ワート(本体			4	8	16	4		1	KO		Э	8	-	-			32	2	1	5
ガモ ス	-	5	4	8	_		1	1 ~	_	-	đ	-					32	e	ŧ	1 2
ブライント	~	5	4	В	18					-	-	_					90	8	1	1 2
シュアイズ		-	4	9	18					1-	16	-					64	4	3	5
グルトーガ	-		4	8	16	16	-	4	64	1-		-		-	-	-	28	4	3	2
テブロック		5	4	8	18	-				1	4		-	-	-	-	40	4	3	5
#7.7	_	_	_							-	-	-						8	6	3

[入手アイテム一覧]

真の勇者の血を引いていても、手いっではニッチもサッチもいかない。ここは一発アイテムのパワーを吸収して、さらなる力を身につけよう。使えるものは親でも使う。そんな根性か必要た。



弓矢

東の神政・1階 (-上巻P48参照。



銀の弓矢

ピラミッドにある不思議の泉 (- 下巻户 92参照



ブーメラン

ハイラル城・地下 1 確 (→上巻P.34参照)



赤いブーメラン

顧いの時にある不思議の景 (→上巻P.61 参照



フックショット

水のほこら・地下1階 、・上巻P.84参照)



キノコ

迷いの森・北部 (・上巻戸 70参照)



魔法の粉

魔法型の魔女(キノコか必要 (+上巻P.60参照)



ファイアロッド

トクロの森 地下1 第 下巻戸 38参照



アイスロッド

ハイリア湖・北東にある妖精の棚のを (一上巻戸 記参照



ボンバー

あやしの砂漠・東の上段にある石板 +上巻户36参照)



エーテル

へうの塔・西にある石版・1巻P 記参照



シェイク

ワザワイの池・大ナマズに会う (・下巻P.68参照)



カンテラ

自分の家、ハイラル域・地下通路・ ゼルダ娘の補われている宇宙の中 (・上書P.32、34夢照)



マジックハンマー

簡の神殿・1階 (・上巻戸/B参照



シャベル

間の世界・動物の森 オカリナ少年と会う (・上集P.服整照



オカリナ

動物の森・北部 カカノコ村の治場。 歴見線の前で使う (・上巻尺)筋参照



虫取りアミ

カカリ 3村・中心部 要素の子供 、会う ピンか必要 ・1 巻戸 45参照



ムドラの書

カカラコ村・南部にある書の家上巻P 45参照)



ピン(その1)

カカリコ村・北西部 ビン売りのオジサンから買う (・上巻P.44巻照)



ピン(その2)

カカリコ村・南部 酒畑を買口から入る (・上巻P 46)



ピン(その3)

ハイリア湖・北部 橋の下にいる男と会う (・上毎日63参照)



ビン(その4)

間の世界・かじ層にある開かない宝箱 へんなおじさんに開けてもらう (+下巻P.45)



ソマリアの杖

悪魔の沼・地下1階 (→下巻P.83)



パイラの杖

ェスマウンテン・魔法障でワープした 場所から関へ進み、飛び疑りたところ 【→下巻P 73参照》



マジックマント

光の世界の基地・裏石の下 (-下巻P.37参照)



マジカルミラー

ヘブラ山・洞窟の老人にもらう (+上毎P.66参照)



ベガサスの靴

乗の神殿・西部 長老サハスラーラからもらう (・上巻P 4B参照)



パワーグラブ

砂漠の神散・地下1階 (・上巻P.54参照



パワフルグラブ

はぐれ者の村 地下2階 (→下をP 48参照)



ゾーラの水かき

ゾーラの巣・北栗邸 キングゾーラから買う (・上巻P 80参照)



ムーンパール

へうの塔・4番 (+上巻P.64.68参照



マスターソード(レベル2)

速いの森・北西部 (・主巻P 70参照)



マスターソード(レベル3)

カカリコ村・東にあるかじ屋に鍛えて もらう(かじ屋の相様が必要) [-下巻P 45参照)



マスターソード(レベル4)

ピラミットにある不思議の果 ・下巻P 92参照)



大きな盾

願いの地にある不思議の来 (・上巻P 61参照。



ミラーシールド

カメ岩・地下1階 (・下巻P /5参照)



青い服

米の塔・地下5階(・下巻円53参照)

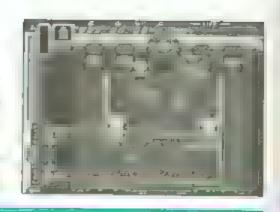


赤い服

ガノンの塔・1億 (→下港P82参照)

[ハートのうつわ一覧]

生命力かひとめでわかるライフゲージのハート。ハートのうつわをひとつとれば、ライフゲージがひとつ分増える。そのため、ハートのうつわは成多やたら、生現しない。イベントクリアー時などに限られる フィフケーンの量で、イベントの進み具合いもチェックできるナー

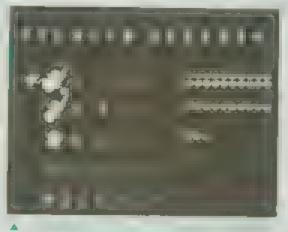


2 | 初めから持っている

3	
4 教会の神父さんの名詞	神気さんとの会話が終わると取れる
5 東の神殿 2 翰	ポスのデグアモスを倒す
B 砂漠の神殿 2 確	ポスのラネモーラを倒す
7 へうの塔 6階	キスのテヴァー いを使す
8 間の神殿 地下計階	ボスのジークロックを倒す
9 水のほこら 地下1階	ポスのワートを倒す
0 ドクロの森 地下? 脂	ま 7 作力モースを作す
!] はぐれ者の村 地下1階	ボスのブライントを倒す
2 水の揺 地下7階	ボスのシュアイスを参す
13 暴鳴下召 地 强	ギスアゲルト 力を倒す
14 カメ岩 地下3所	ボスのデグロックを倒す

ライフケージがたくさんなければいけないってワケではないのです

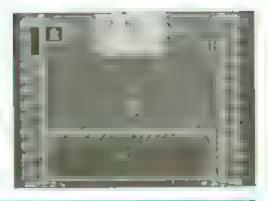
フイフゲージかフル状態になると、ハートは全部で20個能ぶ。初めから持っているハートは3つ。ハートのうつわて増えるのは1個分。ハートのかけらで増えるのか6個分だ。ということは、ライフゲージが13個分でクリアーすることも可能なのだ(教会で取らないと)。20個のハートかあれば、楽なのはわかっているでも、そのために時間をさくのはもったいない。楽しれのたま食中で、一度ではます。、ままた。ままたます。



きょておっち ドエ 切 すちるす ね

「ハートのかけら一覧」

ハートのかけらは、4つ準めるとハートのうつわひと つ分になる。イベントクリアーとは関係なく、光の世界 い間の世界の、たる場所、転かっていると、展開に詰まったとき、ハートのかけらを探して気をまきらわすとい いかも……。ジャンジャン集めて、たくましくなろう。



カカリコ村・井戸	準 準
カカリコ村・ブライントの家	爆催
カカノコ村・15秒迷路	
迷いの森・盗賊の家	
,教会・西の上段の石	ベガサスの鞍
ソーラの果・南西の囲いの中	ゾーラの水かき
ハイリア湖・小農	マジカルーラー
草草アまごり	
あやしの砂漠・アジナー老人のほごら	##
] 「あやしの砂漠・西の上段	
あやしの砂漠・北東の上段	マジカル・テ
・	
アヘブラロ・メガネ岩の上	マッカ・・ラー
(] ヘブラ山・北東のはなれた鳥	マ. カ
5 ピラート 要和面	*
動物の森・南の上母の洞くつ	√. ħ ?
7 はぐれ者の村・宝竜室	, E
8 はぐれ者の村・南の穴はり屋	, P
はぐれ者の村・東のクイ打ちで開く穴	マ. ケーノマー
0 星名・北の網くつ	マンカ 、 = 2
・ 1 、トクロの森・乗の洞くつ	マジックマント・フックショット
・	ヘササスの靴
3 悪風の沼・北西のほごら	
(一)カメ岩・外道語から光の世界へ行く	マジカルミラー

ゼル伝ドリル解答集

[上巻/PII7/基礎編]

問題1

(8) (5) (6) (2) (1)

鳥ではなく「オカリナ」ですので注意。

問題2

(、たいまのけん(マスターソードでも可)

2、しきい

3. ちょうろう

4、主ほうじん

5、もんしょう

6、せきひ

7、ようせい

8、にんてんどう

「司祭アグニム」「勇気の紋章」「長老サハス ラーラ」など、実際にゲームの中に登場する 例で覚えれば簡単ですね。

問題 3

1 (O) 2 (X) 3 (O) 4 (O

5 (x) 6 (O) 7 (x) 8 (O)

ライフと魔法の両方を回復するのは青い業。 ホンバーは砂漠の入り口の石碑にある。七智 者の血を引く娘がとじこめられているのはク リスタル。意外にも虫とりあみでもアグニム の魔法は跳れ返せます。

F

設問 I A (5) B (3) C (4) D (1)

ダッシュして体当たりは非常に使用頻度の 高いアクションです。

設問2

アイテム名/ペガサスの靴

入手場所/長老(サハスラーラ)のほこら

(162)

東の神殿をクリアーした後すぐに長老のほ こらを訪ねるようにしましょう。

設問3 3か4 (どちらかひとつで正解) ポストのある家も、その家の人に話しかけ る前に入れば入れます。マリオの絵がかかっ

ているのは虫とりあみをくれる少年の家。

設問4 盗賊ブラインド

プラインドの弱点についての情報も、この 家でもらえます。

說問5 (○) (×) (×) (○) (×)

虫とりあみに入るかどうかと同じことです。

段問6 2

問題5

2, 1, 3

砂漠の神殿に入るためには必ずムドラの書 が必要。ダメージを受けるとサルキッキは逃 げてしまうので注意しましょう。水のほこら ではマンカルミラーを使って光と闇を往復す ることになります。

200

A() B(3) C(3)

Aには、砂が盛り上がってきたどきに爆弾 をしかけるのも手です。日は動きが速いので 攻撃範囲の広い回転斬りが有効でしょう。C は仮面の下の額か弱点です。

下手 P4 東音問題 下7口 ,森"

7.1

①−B ②−A ③−C

P34~35のフィールドマップとP38~39の ダンジョンマップを照らし合わせてみましょ i。

問題2

A (爆弾

B (ファイアロッド)

C (フックショット)

ダンジョンで行きづまったら何かアイテム を使ってみることです。

T き P49 重音問題 さんき/付

E 187

- AP (O) (1) (O) (D) (O) (E) (O)
 - カ(O) 切(O) 色(x)
- B② (x) ⑤ (x) ② (x)
- c⊕ (x) ② (○) ② (x)

実際にゲーム画面で確認しましょう。

問題2

[(x) 2 (○) 3 (x) 4 (x)

この床を壊さないとはぐれ者のダンジョン はクリアーできません。

T参 P57 准备問題 化八芍

問題 1

(O) (O) (x) (x)

どうも緑色の畝は魔法の壺を出しやすいようです。水の床の部屋でファンギンが大量に 出現したら、魔法を使って全戒させてしまい ましょう。うまくいけばすぐに魔法メーター を回復できます。

15713

1 (x) 2 (O) 3 (x) 4 (x) 5 (O) 6 (x)

ダンジョン内ではとにかく思いついたこと を何でもやってみましょう。思わぬところか ら謎が解けたりします。

30,41

(D, 2)

マジカルミラーを使って、ダンジョンの入りロやハートのかけらを見つけることは、か なり頻繁にあります。

工表 P65 申當問題 豐寬九沼。

1 W. F. C.

(オカリナ) (エーテル) (フックショット) (ウィズロープ) (場台) (場台) (ファイアロッド) (宝裕) (ソマリアの杖)

二つの部屋連続で燭台に火をつけるのがこ のダンジョンの一番のトリックです。あらか ごめ敷を倒し、ブロックも動かしておきファ イアロットを使いましょう。

問題 2

2 1-4-3

4 - 2 - 1 - 3

もう何ヵ所も出てきましたブロックのパス ルです。直感的にわかるようになるのはたい へんですが、時間制限はありませんのでよく 考えましょう。

問題3

④ソル、⑤ウィズローブ

P 52からのゲームテータを見ましょう。魔 法の粉に関する。モンスターの特性がわかり ます。

[下巻/P77/練習問題/カメ岩]

- --:

1

問題?

①× ②○ ③× ④○ ⑤×

る× の○ ®× の○ ®×

ルートチェックリストと上巻のモンスター カタログを見ればすべて確認できます。

問題3

3

ゲーム後半に登場するハイラル城の門をふくめて全魔法陣は9ヵ所。覚えてしまえは鮮

単です。

[下巻/P89/練習問題/ガノンの塔]

問題 1

(□) (□) (□) (x) (x)

* 7 7 + 7 7 7 7 7 8 7 7 7 7 2 1

し難しくなって再登場。

問題2

① B ②-C ③-A ④-D P82~83のタンションマップ参照。

問題3

竜法メーター

アイテムかエーテルとハンマ

爆弾の教

矢の教

ライフゲーンのハートの数

パリ (青) がいるものと いないもの

モグラたたきかひとつた。一番み

[下巻/P93/練習問題/ピラミッド]

問題1

()) () () (x)

大きな爆弾、はピラミッドで使います。ガノ ノとの戦いで落とし穴に落とされると、階段 のを側の通路に出てきます。ピラミッドの中 には親切な女神がいます。

100

ア、衆の矢・イ、ルビー・ウ、美人

エ、ピンク(赤、オレンジでも可) オ、燭台

[下巻/P108/応用編]

[国語問題1]

1、やみのせかい 2、どうそく

3、ふういんせんそう 4、ななけんしゃ

5、いといしげさとすり一せふん

6、たからばこ 7、めかみ 8、どうくつ 9、しんてん 10、みやもとしける

[国語問題 2]

(ア) (イ) (イ)

[数学問題1]

①ア ②ウ ③エ ④す ⑤カ(④カ⑤オても 可,

[数学問題2]

設問 1 緑の薬60ルビー 赤、薬120レビー 設問 2 800ルビー

[理科問題1]

(1) (7)

[英語問題1]

◆Hang toughは上記のよっな意味の様用句。

[社会問題1]

設問 | A (2) B (エ) C (ア)

D (カ) E (イ)

設問2 A (ア、イ、エ) B (ア、オ、カ

C (ア、イ、エ) D (ア、ウ、オ)

E (7, 7, 1)

設問3 ア(C) イ(C) ウ(x) エ(O)

[保健体育問題 1]

B) (C) (B) (B)

[保健体育問題?]

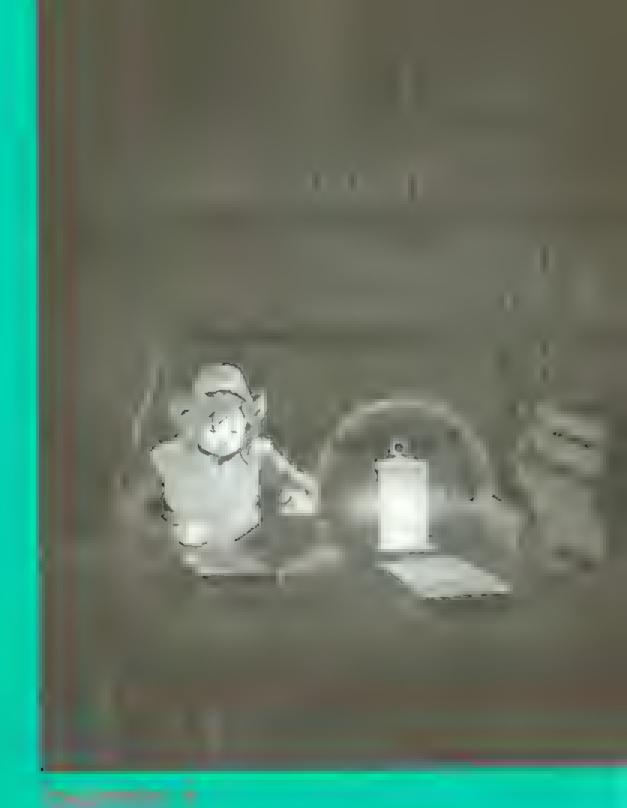
1 (ウ) 2 (イ) 3 (ア)

[音樂問題1]

(エ ☆スイッチを踏んたとき

[音楽問題2]

|右下、2左上、3左下



ANOTHER SIDE



石ノ森章太郎氏が描くコミック『ゼルダの伝説』か今、全米で大人気だ。 コミックのミリオンセラーは生まれないといわれるアメリカ市場での成功。 このニュースを出発点に、ゲームとコミックの関係を考えてみよう。

なぜア刈りでの連載が 開始されたのか?

今まさにキミたちがブレーしているであろう「ゼルダの伝説」か、コミック化され、アメリカで大反響を呼んでいる。しかも、描いているのが、現在の日本曼画界の中心にいる石/森章太郎氏とくれば、誰もか興味を持つことだろう。

それにしても、このニュースについて、ぜ(166)

ーんぜん知らなかった、という人も多いはずの記事を読んで初めて知ったぞ、という人かほとんどなんじゃないかな。それもそのはず、このコミックが連載されているのは、アメリカで発行されている任天堂のゲーム情報誌「NINTENDO POWER」で、これは日本では手に入りにくいものなのである。では、なぜ日本ではなく、アメリカの雑誌で石ノ森氏が執筆することになったのか、その経緯から追ってみることにしよう。

日本の漫画の現状を知ってもらうために

日常からスポーツ、ファンタジーまで、ありとあらゆるものか表現され、タ々と新しい 漫画か生まれていく日本。一方アメリカでは、まだまだコミックは子供が読むものという固定観念があり、そのほとんどがキャラクターを中心にして作られている。数か多く、表現方法もバフエティーに富んでいる日本とはだいぶ違った現状にある。そういうわけで「NITENDO POWER」にも、今まで長縄のコミックは掲載されていなかった

なぜ「N NTENDO POWER」にはコミックかないのか? そんな疑問からスタートしてみよう。そもそも話の起こりは、任天堂とNOA(エンテンドー・オブ・アメリカ)の共同企画で、「NINTENDO POWER」にコミックを載せようという話か進められたこと。そして、



▲「NINTENDO POWER」1992年1月号より 透も開設



▲コミックの生 系統 日本の海道とは、ちょっと違うり

やはりゲーム情報誌であるわけたから、ケームを題材にしたものということになり、マッオに匹敵する人気をもつリンクを主人公とした「セッタの伝説」 きょった

そして、いよいよ誰に描いてもらうかということになり、日本ではもちろん、アメリカでも知名度の高い石ノ森氏に自羽の矢が立ったというわけなのだ。そのあたりについて、石ノ森氏は言う。

「ぼくらは、アメリカの映画やディズニー映画、小説、コミックなどをたくさん見てきたそして、それらを追いこそうと努力した結果、日本の漫画は進化してきたといえるだろうつまり、アメリカの文化を取り入れなから日本の漫画かここまで発展したんだということを、アメリカにも知ってほしくてこの仕事を引き受けた。アメリカで200万人の読者を持つ雑誌で執筆することにより、日本の漫画の現状を知ってもらえればと思ってね。

ゼルダが与えたアメリカへの影響

現在「NINTENDO POWER」は、日本でいう 小学生から中学生ぐらいの子供達が読者層 ところが、この「ゼルダの伝説」のコミック に関しては、その家のお父さんやお母さんも 読んでいるという。それだけでも、この企画 がアメリカに与える素器は大きいといえるの ではないだろうか。ましてや、大人はコミックを読まないといわれる国での出来事。 また、16ページにも及ぶオールカラーのコ・ クが、月上回のペースで連載されるということが、「NINTENDO POWER」の中でこのペー そがいかに高い支持を得ているかわかる

残念ながら、今のところこの解。ま日本で 手に入れることは難しい。アメリカにヘッパルをつくって送ってもらうしか方法はないの たか、どうしても読みたいというキミは、174 ページのプレゼントに応募してみよう。連載 第1回の作品か載っている 992年1月号か 当たるそ。しかも、石/森氏のサイン入りという、とっても貴重なものなのだ。



(168)

To the second second



ーしいメートアとしての ミリオンアート

一「ゼルダの伝説」のコミックを実際に描き始めて、どのような御感想をお持ちですか。 石ノ森 ゲームか原作ということで、今までとは違う面や難しいところもあったけど、それによって発展も大きかった。ゲームの画面から、こんなにイマジネーションか広がるのか、というところに期待してほしいね

一コミックとはまた別の言葉が生まれるのではないでしょうか。

石ノ森(ぼくは、あらゆる事象を表現できるという意味で、"漫画"を"萬画"とよんでいる英語でいえば、ミリオンアート(Million Art)。ミリオンは百万だけど、日本語の万と同じく、たくさんという意味かあるし、頭文字をつなげれば、MANGAのMAI もなる。日本では大人

も漫画を読んでいるけれど、アメリカではまだ子供か読むものという固定観念かある。 でも、このミリオンアートという言葉で表現 することによって、「コーンを払拭できるはず。その上で、大人でも続めるメディアなんだ。



---映画やヒデオなど

を毎日必ずご覧になっているそうですが、

それから、発展のためには、ゲームのこと を何も知らない人をスタップに入れるのもい いと思う。ゲームをよく知っている人は、こ こまでしかできないという現場かわかってい るから、その範囲でしか考えようとしない こま コン・オー・カー きょ だん

それをどうやって可能にするかというところから、新しさか生まれるんた。思う。

--- 先生はケームはお好きですか?

石ノ森 関心はあるよ。時間かないからなかなかてきないだけでね。ゲームに夢中になって、仕事か手につかなくなる人もいるぐらいだから、それだけ魅力のあるものなんだろうと思う。自分でも、せひ作ってみたいという気持ちもあるよ。

ええっ、本当ですか? 具体的なアイテ アなどはお持ちなんですか。

石ノ森 ありますよ。あと、ここをこうすれば、もっとおもしろいのになあ、なんていうのもね

this ?

石ノ森 それは言わないよ。(笑)

――では、実現する日を楽しみに待っています



日本のゲームか次々と アメコミ化されている

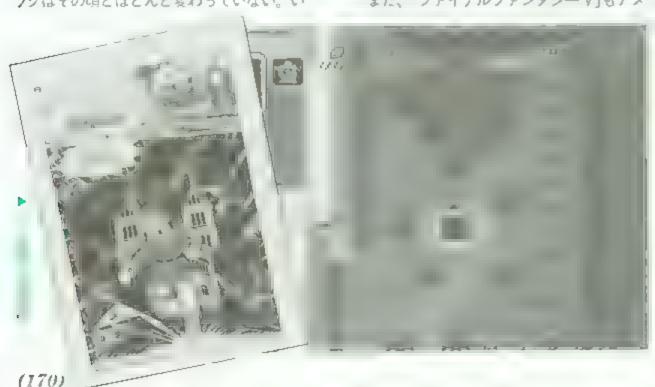
さて、前でもふれたように、アメリカでのコミック市場というのは、日本に比べまたまた未成熟なものだといえる。石/森氏によれば、「もう30年以上前のことだけど、漫画を描き始めた頃、アメリカのコミックを研究した時期かあった。でも、現在のアメリカのコミックはその頃とほとんど変わっていない。い

ろいろなメディアか新しくなっているのに、 コミックに関しては進歩していないんだ。それは、子供が読むものだからこの程度でいいや、という考えがまだまだ固定しているんたね」ということだ

アメコミル代表的なものをいくつか挙げて みると、「スーパーマン」「パットマン」「スパ イダーマン」「Xマン」、そして最近では「ミュ ータントタートルズ」や「ディック・トレイ シー」などか映画化され、日本でもなじみか 深い。そんな中で、最近アメコミにもちょっ とした変化か起こっている。

日本で作られたゲームが、アメコミ化されるというケースか増えているのだ。石/森氏のセルタのように日本人か描くというのではなく、日本のゲームを原作にして、アメリカでコミック化するというものだ。特に目立っているのは、やはり任天堂のゲームで、マリオやリンク、メトロイドなどの任天堂キャラが総出寅するという豪華な短編集も、出版されている

また、「ファイナルファンタジー ٧」もアメ





1992年の I 月から、ニンテンドー・オブ・アメリカは、「ゼルダの伝説」のストーリー に基いたコミックシリーズ *A Link to the Past (過去へのきずな)* をスタートさせました。この旨険コミックは、キャラクター 達に全く新しい側面をもたらしていますす。よ、ほぼゲームの筋立てに即していますが、悪の魔法使いアグニムは一層邪悪になり、ペンダントを見つけることはより絶

望的になっています。また、リンクが少しうっかり者のヒーローになっているように、コミックならではの息抜きもあります。ゲームと同じように、連載の一回一回が、もっと先を知りたくなるようにできています。

日本のスタジオと仕事をするのは、ユニークな体験です。文化の違いのために翻訳するのか難しいところもあります。たとえば、砂か流れる音を示す「サラサラ」という表現に当たる英語はありません。これは、多くの擬音に当てはまる問題で、英語には、日本語ほど自然の音を表す言葉かないのです。また、一般的にコミックそのものが、アメリカでは日本ほど広い人気かありません。これは、わたし達か変えていきたいと思っていることです。ゼルダの世界的な人気と、石ノ森氏のプロの筆によって、このコミックは大成功をおさめないはずはありません。もしかしたらいつの日か、これを日本語に翻訳することさえできるかもしれませんね

ほかにも「ダブルドラゴン」や、数々のケームが 1ミック化され、人気を薄しているのだ。 つまり、日本のゲームが、アメリカのコークキ 星刀 計性化をうなかしていることはまちがいないといえるだろう

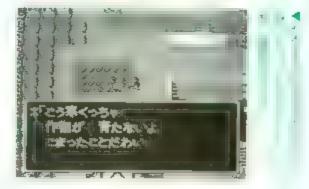




ゲームと コミックの関係

ゲームがコミックの原作となったり、逆にコミックかゲーム化されるというのは、なにもアメリカに限ったことではない。むしろ、日本のほうがそういったものは数多くあるといえるだろう。それほど、コミックとゲームは密接な関係にあるわけだ

ゲームから漫画化されたものといえば、真っ先に思い浮かぶのが「ドラゴンクエスト」 これはテレビアニメにもなっていて、そちらのほうか知っている人は多いかもしれない また、その逆で漫画からゲーム化されたもの といったら、それこそ数えきれないぐらいある。「ドラえもん」「キャプテン翼」「北斗の拳」 「伝染るんです。」「ちびまる子ちゃん」……ほ とんどの人気漫画がゲーム化されているといってもいいほどだ。そして「マダラ」のよう に、ゲーム化する構想を持って漫画の連載を 立ち上げたというものもある (172)





予 経際 事英社 ENX・TBS 東映動画 CENX

それぞれが独立した メディアである

このように見ていくと、いかにゲームと 1 ミックか相性のよいものであるかかわかる. しかし、いくら相性がよいからといって、おたがいに頼りすぎてしまうのは困りものだ。 もともとは違うメディアなのだということを 忘れてはならない。

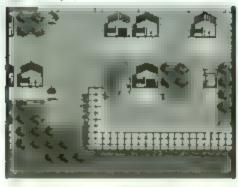
「漫画という従来のメディアと、コンピュータゲームという新しいメディアをミックスしたことによって、新しい発展を遂げた」と、ゼルダのコミックについて石ノ森氏は語っている。つまり、おたがいに独立したメディアであるということをふまえたうえで、相手の良い部分を取り入れ、新しいものを作りあげていくことが大切だということだ。

実際、ゲームから漫画へ、漫画からゲームへと変化していったたくさんの作品を見ても、成功したといえるものは非常に少ない。それは、漫画のキャラクターだけに頼りすぎてゲームとしてのおもしろさが出せなかったり、逆にゲームのプレーを通しての楽しさをむりやりマンガに移行させようとして失敗してしまったといったものだ。

たとえば、パズルゲームの楽しみ方を、同 じように漫画で表現しようと思っても、それ には無理かある。同じそう快感を表現する場 合でも、アクションゲームでの表現と、漫画 での表現は、まったく違う方法をとらなけれ ばならない。また、安易に人気キャラクター を借りてきただけでは、おもしろいゲームは 生まれない。

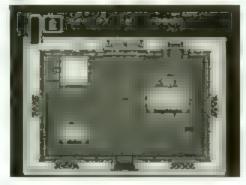
同じ素材を持ち、同じ世界観を共有しなが ら、ゲームのインタラクティブな部分と、漫

●コミック→ゲーム



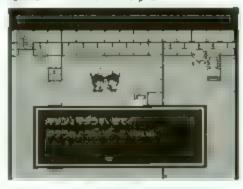
人の映画所作をアレンプしたビ → 人気の場面。「トラえも

・ゲーム →コミック



カ南けにコミック化された。ゼル

・ゲーム+コミック





画のストーリー性、グラフィカルな部分か体 験できるもの。つまり、それぞれの本領を発 揮すれば、両メディアの発展につながるとい えるだろう。

漫画とゲームという、本来は表現方法も楽しみ方も違う2つのメディアを混同しないこと、それぞれの特性を機軸にして、作者の感性と表現力で作品を生み出すこと。それが、両者の発展性のある交流のためには必要なことなのではないだろうか。

・ 食 = LELR 。 色紙&サイン JU NINTENDO POWER

フレゼントリ

「ゼルダの伝説」のコミックがどうしても読みたいというキミに、ビッグなブレゼントなんと、石ノ森氏のサイン入り「NINTENDO POWER」を7名にブレゼントするのだ。さらに、石ノ森氏のサイン色紙も3名に! はがきに住所・氏名・電話番号を書いて、〒101 01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 ゼルダの伝説予色紙係まで。メ切・92年3月末日。発表は発送をもってかえさせて頂きまり





ゼルダ"増田加奈恵"の伝説 絵文/いあがり寿

増田加奈恵(仮名、29歳)は、田園都市線青葉台のマンションに住む専業主婦である。彼女は、裕福な家庭で何不自由なく育ち、その美貌とよく気のつく性格で、今の夫に強く望まれて結婚した。そんな彼女がある日『ゼルダの伝説』に出会った。それまでゲームなどしたことのなかった彼女は、ゼルダにのめりこみ、そして…。



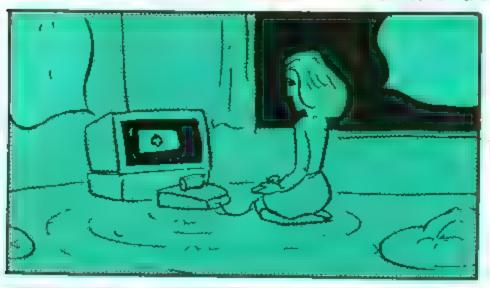
第一章

加か恵は、もともと 機械に弱く、TVケー ムなどしたことはなかった。そんな彼女が、ゼ ルダの私説。を始めた のは、夫の初の長期出 張が思いのよか彼女に は退倒だったのだろう。



STARTボタンを押すと画面が表われ、 そこに2人の男がいた。年かさのほうの男が なんだかしやべっている。よくわからないう ちに、年かさの男は家を出ていき、コドモが 1人残された。「小学生くらいかしらね」加奈 也はコドモを見て思った。コドモはじっとしている。なおもじっとしている。加奈恵はビ デオでも見ているかのようにストーリーが進 むのをじっと待ち続けた。だが、画面は何の 変化もなかった。あたりまえだ、十子ボタン を押さなきやコドモ(主人公)は動きやしない のだ。「じっとしているわ」そうだ、じっとしているのだ。「誰か何かしてやらないのかしら?」 あんたが操作しなきゃいかんのだ!

ようやく、加奈恵は十字ボタンで主人公を 動かすことを覚え、家の外に出たとたん降り かかるどしや振りの雨に感動した。「雨だわり」 そうなのだ。そこまでで「晩か過ぎていた」



章二章

加奈恵は、あちこちさまよい、何子度かに およぶ死と再生をくりかえすうちに、だんだ んこのゲームのしくみがわかってきた。ゲー ムの目的が "ゼルダ姫" とやらを救いだし、 何やら一角形の "トライフォース" を集める ことらしい、ということだ。何かそれを達成 すると "世界を征服" するような力が特てる らしい 「わたしは世界を征服するような力はいりません。自分用の車がもう1台派しいわ」トライフォースが集まったときの夢をみながら、加奈恵は黙々と歩きまわった。「歩いて死んで少いて死んで……」加奈恵が初めて人を殺したのは、ゲームを始めて4日目だった。ひょんなはずみで城に入り、夢中で押したBボタンで、 人の兵士が死んだ「死んだわ・…」そうないだ、これから何百何下と殺さなけりゃならないのだ。

第三章



それがわかったのが13日目だった

加売書は、ありとあらゆる石と書を投げつけて割っていった。石や高の中からいろいろなものかってきたが、中態は大きく変わらなかった、全年でわすと、もう。度最初から全年にわした。これで足りないのならば……。加余忠は業後、近所の店で信業境の書をすべて割り、警察に一晩泊められた。

家のまわりの石を持ち上げては、ウラをの ぞいてみた。石をどけても湿った土があるか、 虫が逃げていくだけだった。そして、何も変 わらなかった。

第一の神殿に入り ホスキャフと出会った 加金さだが、何度やっ てもポスキャラに勝て ない 人にいつくしみ 行てられた明全ました って、何者かが自分に 敵対するということす ら信じがたいことだっ た。何かがまちがって る 敗わずにトライフ サースを手に入れる方 よはないものかしら? とあるはずみで加条点 は、Aボタンで有を持 ち上げられることに気 づいた!「私は石を持 ち上げられるわ!!..

それがわかったのが、 1週間めだった

「おお!! 私はおを投 げつけられるわ!!。



第四章

夫が20日ぶりに出張 から帰ってきたが、加 奈恵は食事の仕度どこ ろではなかった。夫は 加奈恵の変わりぶりに 驚いたが、おとなしく 外食ですませる生活を 送った。そのころ加奈 恵は、遅々として進ま ないゲーム展開に1つ

の疑念を持ち始めた。すなわち「私はだまさ

れているのかもしれない…… 疑いはあらゆ

るものに向けられた。村のおばさん、神父、

長老、妖精。「みんな私にはやさしい、だけど

奈恵は神父や長老を斬って斬って斬りまくった。だが、斬れない。疑いは、ふくらむ。「私の 大は家では食事をしないのに、変わりなく会 社に行っている……。妖精だわ! 妖精が裏 切り者よ! 大にハートを補充し、とりいる

誰かがウソをついているのかもしれない!!」加 切り者よ! 大にハ

▲夫が妖精と? 家庭の危機か? (178)

ことによって、私一人 でなく家庭そのものを 崩壊させるつもりだ わりすると、愛らしい 妖精が、急に悟らしい ものに見えてきた。加 奈恵は、妖精を殺す方 法を考えた。その3日 間、斬って斬って斬り まくった。次の朝は、 TVの中の妖精を陽の 光に当ててみた。だめ だった。そしてまた、妖 精がいなければ加奈恵 のハートもつきてしま うのだ。「裏切り者に生 かされている」彼女の 全身を無力感が襲った。

第五章

ゼルダも1つのトライフォースも見つからないまま、月日は過ぎていった。もしや、家の中にトライフォースが隠してあるのでは、と、戸棚や押し入れからあらゆる三角形のものを並べたてたこともある。電車で90分ほどの実家に行って、トライフォースを探しまわったとき、母親は彼女のひょう変ぶりに驚き、彼女にしがみついて泣き出してしまった。「おかあさんもガノンの手先なの!?」

そんな頃、彼女の脳裏をかすめたものがあった。「私がゼルダかもしれない……」そうな のだ。私がゼルダなのだ。そうでなければ、 こんなに見つからないはずはない。ゼルダが 神父のもとからさらわれてすぐ、私は教会に かけつけた。遠くには行けなかったはずだ。 もちろん、気づかれずに私の家から外に出て 行くのは不可能だ!! だとすれば、ゼルダがい るのはこの家の中! だとすれば、私だ!私 がゼルダだ。

そのとき、玄関のドアがあいた。「ただいま あ〜」ガノンだ! ガノンが帰ってきた!! 助 けを待っているのでは、遅すぎる。ゼルダ姫 自らガノンを倒すしかない!!

彼女は、壁にかけてあるマスターソードを 手に取り、ひと振り、ふた振り、回転斬りを してみた。



■「もしやこれがトライフォースでは?」らピーチースを むさぼり食う加泉原。

第六章

加奈恵がハタキを振りまわして家の中をグ チャグチャにしているところを夫にとり押さ えられてから、2年めの存がめぐってきた。 加奈恵の『ゼルダの伝説』は、彼女が"魔法 の小人"と呼ぶ薄師(実は近所のコドモなの だが)の教えで、飛躍的に進んだ。そして今、 彼女は側の世界のデスマウンテンの項上に立 っている。彼女の目は、大事業達成を前にし、 興奮と満足で光っていた。

がんばれ、加奈恵! あなたが普通の主婦 に戻れるのはもうすぐだ。だが気をつける、隣 で旦那が「次はオレだ」と順番を待ってるぞ。

(179)

任天堂公式ガイドブックシリーズ

企画・編集 エイプ・小学館

問い合わせ先 小学館販売部 03-3230-5747

続

公式ガイドブック



ゼルダの伝説 [上]

もうすっかりと馴染みの本書の上巻は、アイテム全百科、光の世界モンスターカタログ。テクニック集など質様の始まりを完璧サポート。もちろん水のほどらまでの詳細なダンジョンマップも収録。支れちゃいすない、糸井式「ゼル伝」ドリル原母編名、本書の報答表を見る前にぜひ研修してほしい。上下二巻ともそろえれば、もう「ゼルダの伝説」のすべてか着のものた。

発売中/650円(税込み)

K

新

公式ガイドブック

NOW PRINTING

ファイアーエムブレム外伝百科

乗者マルスのアリティア解放から長い年月が高れー・・・・ 馬び死夢なる者の手によっ で平和な墓らしか乱された。 新作と発有する世界観のなかで、 まったく新しい冒険。 断しいストーリーが名を持っている。 90年書、 南東されたRPG ブームに一名を投し た秀件の映真がやってくる。 全マップ&タクティクスを始買した一冊。 92年3月14日発売予定/予価750円(税込み)

公式ガイドブック



ヨッシーのたまご

スーパーマリオワールド。でマリオの相様として大活躍したあのヨッシーかパズルゲームになって帰ってきた。 ハイスコアテクニックはもちろん。 任天室育さ下ろしョッシー製矢物語はファン必見。 マリオシリーズのカイドブックとそろえると楽しい日 8 よご養サイズ。 ヨッシーカラーの縁の多紙が目的だ。

発売中/480円(税込)

Fil



スーパーマリオワールド

スーパーファミコンオー弾ソフトとして登場で、今や不動の人気NO.1ゲームを推 ま中のマリオ 4。その唯一の公式ガイドブックがされた。全コースマップはもちろん。 マリオ開発秘諾。アメリカのマリオ事情もばっちりレポート。しりあかり等、吉田戦 順のまんがも過載。ファン必続の一般だ。

発売中/780円(税込)

公式ガイドブック



続スーパーマリオワールド完結編

大好評発売中の「任天堂公式ガイドブックスーパーマリオワールド」の第二種。党 全球新ダイジェスト、任天堂公舗裏技大百科のほかに任天堂の歴史が一談でわかるス ベシャルリポート堂々一学連載。「クマのブー太郎」でおなじみ中川いさみ先生の時間 香稿まんがも別めて、これがトドメの完全板ガイドブック。

免壳中/480円(税込)

公式ガイドブック



ファイアーエムブレム百科

・ 対策 4 円登場後、面明的ゲームシステムで多くのファンの心をつかみ、今なおロングセラーを続ける円円Gシミュレーション。その転配の全でを結構した一冊が「ファイアーエムブレム百科」だ。報答の店やアイテムも大公開、ゲームに必要なデータは見難。これさえ読めば君も歴史に残る名冊の仲間入り。

発売中/630円(税込)

公式ガイドブック



シムシティー

都市原収シミュレーション、シムシティーのすべてを確認解制した。スーパーファ ミコン反発全年欠の公式ガイドブック。データに関した都市運営の基本から、50万人 メガロボリスへの必給作戦、公式ならではの場テータに、シムシティーを考える扱み 物、まんがまで載ってて砂に立つこと傾覆いなし。全市長必続の本。

発売中/880円(粉込)

公式ガイドブック



マザー百科

記念すべき任天堂公式ガイドブックシリーズ第一弾。名作保証PPGマザーのフールドを試するように認めまたう。本を開いた開館かられば開業もあられる一人の夕年だ。もちろん攻筋ルートやデータは完整態。マザーの思い出をいっぱいに訪め込んだ。 配と乗りと表類の一年。

発売中/780円(税込)

. .

評

赤